

boNus

NAŠ JEDINI CASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Šta smo sve
videli na E3 u L.A.

Nove igre

N-Gen

Micro Maniacs

Discworld Noir

UEFA Euro 2000



RE: Code Veronica



Simulacija fudbala na
konzolama nekada i sad

FUDBAL BEZ LOPTE

Ekskluzivno:
prvi prikazi
za PlayStation 2

Šta (osim fudbala) igra Mateja Kežman
Novi hardware • Trikovi • Vesti • Poster
Top liste • Kompletno rešenje: Silent Hill

broj 4 • godina I
cena: 80 dinara
5 KM • 130 DEN • 4 DEM

ISSN 1450-8400



Da li znate kakav je osećaj pobeđe?



SHOCK 2 RACING WHEEL

Da bi ste iskusili ukus pobeđe u trkama, pored volje potrebni su vam i refleksi, koncentracija i dobra kontrola. Zato preuzmite kontrolu u svoje ruke. **Shock 2 Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji će svaku vožnju učiniti neverovatno stvarnom. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naidete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno kočenje. Jedinstveni način menjanja brzina preuzet iz Ferrarijeve formule 1 pobrinuće se za potpun utisak prave vožnje. Zbog svojih kvaliteta ovo je jedini volan zvanično licenciran od firme Ferrari.



Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferraria.

COMPACT RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Novi Sad: Mileticeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivčeva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51



bonus

broj 4 • godina I

Osnivač i izdavač:

Bonus World, Molerova 60

Direktor i odgovorni urednik:

Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:

Darko Wolf

Grafička priprema:

Dejan Wolf, Branko Jeković

Sekretarica redakcije,

lektura i korektura:

Prof. Milica Cvetković

Odnosi s javnošću:

Sonja Šobota

Redakcija:

Miljan Lakić, Petar Mišić,
Miloš Marković, Igor Simić,
Miroslav Đorđević

Ilustracije:

Valentin Salja

Saradnici u ovom broju:

Marko Lambeta, Uroš Tomic,
Gradimir Joksimović, Satori Jo,
Natalija Dević, Radovan Subotić,
Mihailo Tešić, Ivana Mitrović

Štampa:

Grafomarket

Grafički filmovi:

Vis studio, 134-618

Evo kako nas
možete kontaktirati:

Adresa:

P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:

bonus@eunet.yu

bonus@infosky.net

Telefon i faks redakcije:

(011) 340-77-12

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI
4. JULA 2000.



Postoji jedna magična reč koja izaziva iste reakcije kod ljudi ma gde se nalazili na kugli zemaljskoj. Prilikom izgovaranja te reči šire se zenice, srce ubrzano kuca, a čitavo telo obuzima blaga groznica. Izgovoriću tu reč za vas: FUDBAL!!!

Da, fudbalska groznica ponovo trese stari kontinet, pa smo se i mi prepustili ovoj "bolesti". Pripremili smo kratak istorijat nastanka fudbalskih simulacija, u goste nam je svratio Mateja Kežman, imamo opise najnovijih fudbalskih igara ...

A, da, Bili smo i u L.A.-u, na E3 sajmu. Atmosferu sajma, kako smo se proveli i šta smo sve videli, pokušali smo da prenesemo na stranice našeg časopisa. Mogu samo da kažem da je naš dolazak u Ameriku protekao kao na filmu - izgubili su nam prtljag na aerodromu!

Novost u našem časopisu su i opisi igara za PlayStation 2, koji polako, ali sigurno pristižu i do nas. U ovom broju to je najnoviji nastavak legendarne igre Tekken Tag Tournament.

Svi ste sigurno primetili da je u prošlom broju bilo manjka slova š i ž. Evo šta se desilo: naša "beba" se naglo ugojila, mi je nismo dobro hranili, pa je rešila da sama preza-logaj nešto. I najviše su joj se svidela baš slova š i ž.

Vidimo se ponovo na ovim stranama za mesec dana

D Wolf



reč urednika

bonus

03



vesti. 04

Dovoljno je da pogledate u dno stranice i videćete šta ima novo

mi i vi na ti. 06

Šta ste nam pisali, šta predlagali, šta hvalili, a šta kudio

predstavljamo. 08

Šta je to u stvari E3 i šta se sve tamo dešavalo

novi dodaci. 11

Neki sasvim novi i sasvim neobični dodaci

tema broja. 12

Kako su fudbalske igre izgledale nekada, i kako izgledaju sada

poznati igraju. 18

U pauzi između davanja golova, Mateja Kežman se odmara uz igrice

drži vodu 20

Ovoga puta će vam majstor Raša objasniti kako da priključite PlayStation na vaš stari Commodore-ov monitor

nove igre. 21

Pored ostalih opisa od ovog broja možete naći i prikaze novih igara za PlayStation 2

Mihailo Tešić

Sega povukla prvi potez...

Kao odgovor na pojavu PlayStationa 2 u Japanu i najavu X-Boxa, Sega of America je najavila da će svi oni koji tokom leta (a verovatno i posle, samo to nisu smeli još uvek da kažu) pazare Dreamcast dobiti popust od 50 USD (što bi značilo da su Dreamcast platili bijednih 150 USD - malo jače od 300 DM) kao i mesec dana besplatnog SegaNeta. Da bi ljudi shvatili šta im to tačno SegaNet pruža, na E3 je organizovan prvi probni SegaNet okršaj, u kome su se sukobili igrači iz Los Angelesa protiv igrača iz San Franciska, a sve to u igri NBA 2K1 - sa (izveštaji nam govore) sočnih 60 frejmova u sekundi.

SEGA NET

...a Sony odgovara...

Na pitanje našeg vrlig izveštača koje je glasilo: "Da li je tačna vest koju je iščepirao onaj ludak koji radi vesti u časopisu čiji sam ja urednik, a koja je glasila da Sony priprema da na tržište izbaci nešto što bi se zvalo Portable PlayStation?", predstavnik Sonija je samo nabacio mistični samurajski osmeh na ledeno lice i blago, ali ne bez svojevrjne konačne odlučnosti, odgovorio: "No comment". Pa vi vidite.

...dok nas Bleem sve spaja!

Možda ste čuli za popularni program Bleem, koji za sada najuspešnije emulira malu sivu konzolu (mislim na PlayStation, naravno) na PC računarima... Možda i

bleem!

niste, s obzirom da ovaj časopis čitaju uglavnom PRAVI ljudi, kojima takav emulator ne treba, zato što već imaju PRAVU stvar! Doduše, sa Bleem-om igra može da izgleda bolje nego na PlayStationu - anti aliasing, bilinearno filtriranje i sl. prednosti koje pružaju grafičke kartice, ali razmislite samo da ste za mašinu koja izvlači sve to morali da date oko 1000 DM, a PlayStation ste mogli da kupite za tripit manje pare... Ne znam ni zašto pišem ovu vest. Ah, da. Znaate onaj Bleem? E, pa napravili su ga za Dreamcast! Dovoljno je da ga učitate kao bilo koju igru za vaš Dreamcast i možete da igrate sve što vam pade napamet, a do sada je radilo samo na PlayStation-u.

Stiže sveže iz Eidos-a

Kompanija Eidos (odgovorna za najdražu nam Laru, po nekima (možda zbog malopre pomenute gospođice) i najuspešnija kompanija na svetu u domenu "elektronske zabave", iskoristila je E3 da najavi šta nam sve priprema za sledeći duži vremenski period. Kao svaka prava velika izdavačka kuća, Eidos se fokusira na... SVE! Obratite pažnju na naslove koji slede... Walt Disney World Quest (stiže ovog leta, za GameBoy Color i Dreamcast) je vožnja uglavnom za one najmlađe. U



57 evo rešenja

Za vas smo pripremili kompletno rešenje igre Silent Hill

64 igre bez struje

Evo nas po četvrti put sa objašnjenjima FRP igara

65 nešto ozbiljno

Zašto igranje može da bude korisno za razvoj deteta

66 trikovi

Trikovi koji život znače (i ne samo život nego i dodatno oružje, skrivene staze, nove borce ...)

71 mali oglasi

Kupite, prodajte, menjaite, iznajmite ...

72 film i muzika

Šta će se pojaviti u bioskopima, na DVD-u i nešto malo muzike

74 top liste

Proverite da li je i vaša omiljena igra na nekoj od top listi



ovoj igrici ćete moći da izaberete svoga vozača iz plejade svima dobro poznatih junaka, poput verica Čip i Dejla, kao i drugih Diznijevih likova. Igru već možete igrati na PlayStationu. Još jedna sportska simulacija (ovaj put stvarno) će biti i Sydney 2000, a pogodite time se bavi ova igra. U planu su varijante za PC, PS i DC. Neverovatno, ali ova igra se očekuje negde u vreme održavanja letnjih olimpijskih igara u Sidneju. (Kada smo već kod "letnjih" igara - da li je još nekom palo na pamet da u septembru u Australiji počinje zima, a ne leto? Australijanci baš nemaju sreće...). Vratimo se Dizniju - u novembru će nas zapljusnuti nova horda belih pasa sa crnim tuftovima, u vidu igre 102 Dalmatians. Opet ćete morati da spasavate sirotu štenad iz kandi zle boginje Šintera i krznara - Cruelle de Vil. Što se tiče malo veselijih igara - za Božić je definitivno najavljen nastavak igre Soul Reaver, pod nazivom Legacy of Kain: Soul Reaver 2, za PS i PS2, kao i "prestavak" (to vam je u suštini nastavak popularnog filma, knjige ili igre - ali se radnja dešava PRE prvog dela) igre Fear Effect, koji se iščekuje na proleće iduće godine.



Larino novo lice

Zadržimo se još malo na vestima koje se bave Kraljicom, kao i njenim "duhovnim očevima", kompanijom Eidos. Dakle, Eidos je izabrao novo lice koje će predstavljati gospođicu Kroft uživo, a u pitanju je manekenka iz Jorkšira po imenu Lucy Clarkson. Zanimljivo u vezi gospođice Clarkson je da je - pre nego što je karijera kao Larine dvojnice uopšte bila na vidiku - njen otac neprekidno pričao kako mu kćerka liči na Laru Kroft. Delimo sreću i radost gospođice Clarkson, s obzirom da je ovo posao koji znači zagarantovano bogatstvo & slavu, kao i jedan od retkih poslova manekenskog tipa koji ne zahteva od ženskog bića da od svojih bogom danih oblika napravi dasku za peglanje (s obzirom na "obdarenost" uzora, tj. kompjuterske Lare). Da, da, kada smo već kod obdarenosti, možda bi muški deo čitalačkog auditorijuma bio zainteresovan za "statistike" miss Clarkson. Reći ćemo vam ih čak i ako niste zainteresovani: 32 DD (au caramba!!!), 25, 36 (mere su u inčima - pomnožite sa 2,5 i dobićete santimetre... ali ne preporučujemo da to radite kod kuće, brojke mogu biti... poražavajuće).

Solidan povratak Konamija

Kompanija Konami (u narodu koji prati japanska dostignuća na polju digitalne zabave, poznati kao "Tate") je rešila da proba da ponovi uspeh koji je igra Metal Gear Solid postigla 1998. na PlayStationu ➡

GL Soft	53
EX SBS	65
Trik - vodič kroz svet igara	71
Master CD klub	45
Cedetele MK	46
Shine	51
Duh Games	53
Biosoft	2, 25, 29, 33, 37, 75, 76
S.B.S.	17
Fruit Of The Loom	40
CD Klub Super Mario	43

Spisak oglašivača u ovom broju:



mi i vi na ti

NEMA DA MI ...

☐ Nema laži, nema prevare,

Bonus nisam nikada kupio, niti ću ikada dati 80 dinara za ovaj časopis. Nikako me ne interesuju video-igrice ili bilo šta vezano za njih. Igre na konzolama vrlo retko igram i to samo u "omamljenom" stanju. Svakako da vam upućujem najveće pohvale jer držati časopis nije laka stvar. Vama ljudi svaka čast za ovo što radite ali, jednostavno, to nije u mom fazonu. Sigurno se sada pitate... pa zašto nas onda smaraš, @?

Jednostavno: hoću da vidim da li imam sreću u životu, makar malo, i da li ću dobiti neku od nagrada koje delite. Verujte mi da nemam pojma šta se dešava u vašim nagradnim igrama ali sam siguran da tamo imate neki disk, časopis ili majicu "for free".

Ja ću kupiti vaš sledeći broj časopisa, vi meni nešto za uzvrat i tako smo svi srećni! Oprez: ukoliko ne budem dobio ništa od raspoloživog, nema ništa od kupovine vašeg sledećeg broja, zato budite poslovni sa mnom!

Gigoski Branko

boNus Verovatno da smo i mi bili u "omamljeni" kad smo rešili da objavimo tvoje pismo, i nagradimo ga časopisom.

Sva objavljena pisma su nagrađena časopisom.

ČASOPIS ŠTAFIĆ

☐ Čao Bonusovci,

zovem se Srđan i pišem vam po prvi put. Ljubitelj sam PlayStation igrice i najviše igram avanture (Resident Evil, Syphon Filter, Tomb Raider). Mene zanima da li će biti neki čip koji će moći da PlayStation1 pretvori u PlayStation2. U Vašem časopisu mi se najviše svidela rubrika: poznati igraju i tema broja. Za rubriku "evo rešenja" želeo bih da date za igru Soul Reaver. Kritika: Nemojte postere da lepote za časopis. To je sve od mene. Pozdrav!

Koljić Srđan

boNus Da bi pretvorio PlayStation 1 u PlayStation 2 trebalo bi u najmanju ruku pomoć Dejvida Kopenfilda, ili negde oko 2000 DEM koliko kod nas košta PS2.

ADRESA UBI SOFTA

☐ Zdravo Bonusovci!

Evo mene posle nekog vremena sam se odlučila da vam pišem. Prvo da vam kažem najbolji ste na... pardon u vasioni! Ono što mi smeta je visoka cena i u trećem broju sam primetila da pišete bez Š i Ž. A sviđa mi se povećan broj strana, bolje šifre, strava opisi kojih je sve više... Volela bih ako imate adresu Ubi Soft-a da mi je date da bih im pisala, jer imam Ray Man-a i još puno toga od njih. Toliko od mene. Puno pozdrava i želim da

"Bonus" povećaj broj stranica i rubrika. P.S. ovo pismo stavite u rubriku (zaboravite!) mi i vi na ti! Sve u svesci (začin C) strava časopis!

Mona Var

boNus ta da ti ka em osim da m iz stra no ao to je do lo do gre ka, pa m iz a slova i. i Nije na a gre ka. Jo nom, ao nam je (a, već si pomislila da m opet fale slova Š i Ž). Što se adrese Ubi Softa, najbolje bi b im piše na njihovu adresu u Engleskoj koja glasi:

Ubi Soft Entertainment Ltd
Vantaga House, 1 Weir Road
Wimbledon, London SW 19 8UX

Za i protiv

☐ Dragi urednici

i saradnici našeg jednog časopisa igrama za konzole, šaljem vam o pismo u nadi da će pomoći vama pisanju časopisa pa tako i naš čitaocima u uživanju istog. Zovem Dejan i u zadnjih petnaestak godi prošao sam put Commodor 404 Amiga 500 - PlayStation uz pom "sveta kompjutera", a u zad vreme i "The Gamer", "kompjuterske igre", "PSX" i na kni "BONUS". Odigrao sam podod igara na spomenutim platformam prečitao ogroman broj primera časopisa pa iako sam totalni "dudu

(igra je u bezbrojnim časopisima proglašavana za igru godine na PlayStationu, a negde čak i za igru decenije, najbolju igru uopšte, ikada i odvajkada). Igra Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty planira se za (pogodili ste) PlayStation 2 i pored dodatka u naslovu igre obećava i sijaset drugih poboljšanja tehničke prirode (koja su više od onoga što PS2 može da pruži u odnosu na prvi PS), a po pitanju priče...tja. Solid Snake (glavni lik iz prvog dela) ponovo ide u potragu za Metal Gear-ovima, ali ovaj put na tankeru u Njujorku. Dobro, zaista ne verujem da će Konami dopustiti sebi da

bilo gde podbaci, pogotovu kada je u pitanju nastavak jedne toliko kvalitetne igre kakav je bio prvi Metal Gear Solid. A sada tužne vesti - igra se očekuje tek na jesen 2001. Eh, taman dok PS2 postane malo pristupačniji ovdašnjim igračkim fanaticima.

Micronami

Micro - šta? Naslov ove vesti je bio samo nespretni pokušaj vašeg ljubljeng izveštača da nagovesti čitaocu šta bi moglo da se desi u bliskoj budućnosti. Zašto? Zato što sam saznao da se verovatno najveći prošlogodišnji hit za PC, Microsoftova igra Age of Empires II: Age of Kings, "portuje" (čitaj: pravi se verzija) na Dreamcast - u izvedbi - nikog drugog od malopre spomenutog Konamija! Sad, Konami je (bio) poznat po tome što se

bavi skoro isključivo konzolama, i što je praktično u pravio svoje igre - nije im trebao niko drugi. Kuda i ovaj svet, osim ka opštoj globalizaciji i ujedinjenju velikih kompanija, zapitam se ponekad. Neka, ka porastete, kaš'će vam se samo.

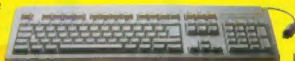
Mad Catz sa periferije

Mad Catz, proizvođač kontrolera, volana i kojekakvih drugih perifernih čuda koja olakšavaju igranje (ili otežavaju, ali ga zato čine zanimljivijim) je po prvi put prikazao javnosti svoju novu liniju proizvoda namenjenih svim platformama konzola. Prve stvari koje su najavljene su PC adapter za tastaturu, kao i trka

volan, i oba

Dreamcast. Mad Catz je takođe pustio prodaju i memorijske kartice - sa 200 bloko - takođe za Dreamcast.

Što se tiče PlayStationa, Mad Catz planira da počasti prvom varijantom infracrvenog analognog kontrolera. Wireless Dual Force će u sebi sadržati i nekoliko kadmijskum bateriju koja se može puniti, a za kontroler Mad Catz tvrdi da ima doomet od oko tride metara, bez potrebe za pravom linijom od kontrolera do PlayStationa. Varijante ovog IC kontrolera uključuju volan, analogne, kao i digitalne kontrole. U ponu Mad Catz-a za PlayStation su i srebrne, zlatne i platinaste memorijske kartice velikog kapaciteta nekoliko presovane memorije.



®

za tzv. ozbiljne stvari na kućnim računarima, za igre se smatram stručnjakom.
Prvo pohađam:

1. Kamočno se neko setio da napravi časopis za vlasnike konzola - svaka čast!

2. Rubrike: "predstavljamo", "samoj kvariš", "poznati igraju", "tema broja" i igre bez struje" su lepe i originalne.

3. Pomak u kvalitetu između brojeva je nimalov (kvalitetnije sadržaj, bolje napisane recenzije, bolja osvetljenost slika, top liste). Nemojte da stanete.

4. Sada predložiti za poboljšanje:

1. Povećati broj stranica (trenutno bi se odnosu cena/količina sadržaja napuštajući igrači časopis).

2. Uvesti top listu čitalaca (top 25, 50 ili čak 100 najboljih igara u toku godine). Podatke možete dobiti u anketi, a na početku godine počinjala bi i nova lista.

3. Piliše rešenja za one igre za koje ne čitaju završne (glasove za rešenja također možete naći iz ankete). Slika anketa i glas, rešenje pišete za prvu igru na listi.

4. Predložam vam i sledeće rubrike: recenzije (priskećanje na neku stariju igru), izveštaji sa svetskih igračkih festivala, pomoć igračima (ako je neko zapeo u igri treba mu pomoći da pređe taj deo, a ne davati mu šifre za besmrtnost i preskakanje nivoa koje čine igru besmislenom), najave (veoma kratki opisi igara koje

dolaze). Rubrike "vesti" i "mi i vi na ti" treba proširiti, a rubriku "trikovi" treba ukinuti (šalim se, znam da mlađe generacije žive za trikove).

5. U rubrici "nove igre" ocene mogu biti u rasponu od 0 do 10 sa koracima od 1, podatke o igri postavite horizontalno i ubacite proizvođača, možda po neki komentar ispod slika i što više humora u opisu.

Nadam se da će neko pročitati ovo pismo i da će se osetiti barem mali uticaj na časopis.

Nemojte da vas naljuti što je pismo više u stilu "protiv" nego "za" - ono "protiv" je ustvari "za", a pismo pišem jer verujem u Vas.

Dejan, Novi Bečej

boRus Hvala na pohvalama, a još više na kritikama. Neke od predloga koje si ti naveo već su bili u pripremi, a neke smo i usvojili. Trudimo se da napravimo što bolji časopis, i nadamo se da ćemo sa gresnom broja strana (koji će uslediti vrlo brzo) imati više mesta za više rubrika i opisa.

ČITAJ

POZDRAVLJAM ČITAV TIM "BONUSA"!!

Zovem se Jagnjić Tomislav, imam 14 godina i živim u Herceg Novom. Pišem vam po prvi put. Imam PlayStation i veliki sam ovisnik o njemu.

Mada nisam neki ljubitelj horor žanra, najdraža igra mi je Resident Evil 3, Nemesis kao i Grand Turismo

2. Voleo bih da napišete prohod za RE 3, Nemesis koliko god je to moguće.

U Crnoj Gori ne izlazi ni jedan časopis za PS, a Bonus dolazi redovno kod privatnika i brzo se rasproda. Imam sve vaše brojeve i kupovaću Bonus i u buduću.

Šaljem vam nekoliko crteža, nadam se da će vam se svideti, a možda koji i objavite. Želim vam puno sreće u radu i da naša "BEBE" bude što bolja kada izađe iz peleni. Pozdravlja

VAS

Tomislav iz Herceg Novog

boRus Kao što vidiš, crteži koje si nam poslao su nam se veoma svideli i mi smo ih objavili. Pozivao se naše čitače da nam šlju crteže svojih omiljenih junaka, jer ćemo ih ubuduće redovno objavljivati u ovom mestu, a najbolje i nagradivati.



Privrženost Dreamcastu

Sega (poput Nintendo) poseduje veoma jak razvojni tim za igre unutar same kompanije - trudi se da baš njihovi ljudi stalno budu na granici novih tehnika i postupaka kojima se izvlači maksimum iz Seginih mašina za igranje. Trenutno se skoro sve karte polažu na Dreamcast, tako da u budućnosti pravo iz

Segine pećnice očekujemo sve više i više valjanijih naslova koji će nam pokazati šta sve ZAISTA mali "diskmen" može.

Pogledajte šta nam je sve Sega pripremila: nastavak akcione horor igre D, pod intrigantnim nazivom D2, zatim Ecco the Dolphin

- isto toliko akcije, ali je horor sistem druge vrste. Jet Set Radio se bavi ekstremnim sportovima... ali onima koji bi mogli da se pojave u bliskoj budućnosti, ako se zajedno malo ne pripazimo na ludake u najbližoj okolini koji izmišljaju takve stvari. Tu je i Shenmue, RPG za koji (ali ovaj put bez šale) ogromna količina ljudi tvrdi da će biti preokret u japanskoj školi RPG igranja. Mislim da smo vas dosta namučili za jedan broj. Jedino rešenje - nabaviti Dreamcast...

Vreme igara tek dolazi...

Osim što je koristan kao najveća svetska izložba digitalne zabave (čitaj: igrice), sajam E3 je postao i pokazatelj jedne činjenice koju je već postalo praktično nemoguće prevideti - video igre polako postaju jedna od najunosnijih industrija na



svetu! Ne ulazimo ovde u podatke koliko je velikih distributera i proizvođača, koliko im je godišnji obrt novca, i koliko njih se okupilo na E3 sajmu. E3 je izneo na video nešto drugo - organizacija IDSA (Interactive Digital Software Association) je objavila statističke podatke da preko 60 procenata Amerikanaca starijih od 6 godina (oko 145 miliona ljudi) redovno igra video igre. Još jedna zanimljivost - 43 procenta od tog broja su žene. Hal Prosečna starost američkog video igrača je 28, ali to ne znači puno.

To su brojevi samo za Sjedinjene Države - a izgleda da i ostatak "razvijenog" sveta polako ide u tom pravcu.

Prvi daljinski DVD upravljač za PS 2

InterAct Accessories Inc. je najavio bežični infra-crveni DVD daljinski upravljač za PlayStation 2 po njegovom lansiranju u Americi. Tačnije objava glasi da će uređaj biti dostupan na tržištu u septembru, što je nešto ranije nego što se očekuje PlayStation 2.

Naprava će koristiti 2 AAA baterije i imaće domet do 6 metara. 16 DVD funkcijiskih tastera će upravljati reprodukcijom DVD diskova - emulirajući sve dugmiće sa postojećeg Dual Shock 2 kontrolera. Infra-crveni prijemnik (koji će se priključivati na PlayStation 2 kontroler port), indikator prijema i LED ekran su uključeni u pakovanje. Očekivana cena je 19.99\$ (negde oko 50 DM). ■





E3 2000: "Sa druge strane mašte"

ELECTRONIC

E3 2000 - The Electronic Entertainment Expo, Sajam elektronske opreme je vodeća izložba zabavnog i edukativnog softvera u svetu. Sa šest godina dugom tradicijom, ove godine održan je od 11. do 13. maja u Los Angeles Convention Centru.

Tradicionalni svetski događaj, E3 2000 je mesto gde se lansiraju najnoviji svetski proizvodi u oblasti video produkcije i kompjuterskih igara i mesto gde se sklapaju ugovori za narednu godinu. Posetioци sajma takođe imaju priliku da učestvuju na brojnim konferencijama posvećenim raznim temama razvoja profesionalnog interaktivnog softvera.

Tematski sajam "Sa druge strane mašte" i njegov prvi nastup u novom milenijumu, privlači hiljade profesionalaca širom sveta da posete Los Angeles i ispitaju najnovije svetske trendove, pogledaju najnovije mogućnosti naprednog softvera i proizvoda u oblasti kompjuterskih igara i interneta.

Izlagачi

Ove godine, na površini od oko 200,000 kvadrata izložbenog prostora, izlagalo je više od 450 kompanija predstavljajući 100 svetskih zemalja. 1999-te predstavljeno je više od 1900 novih igara za konzole, personalne računare i internet, a ove godine ta cifra je bila

mnogo veća. Prošlogodišnji sajam je posetilo više od 55000 profesionalaca širom sveta, uključujući proizvođače softvera, prodavce, kupce, programere, finansijere, menadžere, uvoznike-izvoznike, istraživače, profesore, medije i štampu, dok se broj posetilaca ove godine još obračunava.

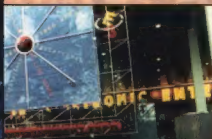
Pokroviteljstvo i delokrug

E3 2000 je u potpunosti pod pokroviteljstvom Interactive Digital Software Association (IDSA), američke organizacije ekskluzivno namenjene za usluge i potrebe kompanija koje prave konzole za igru, PC i internet. Članove udruženja čine vodeći svetski proizvođači igračkog softvera, koji su zajedno zaradili više od 90% od 6.1 biliona dolara koje je doneo softver za igru u Americi 1999...plus jedan bilion ostvaren na izvozu.

To su bili neki zvanični podaci, a kako smo mi doživeli sajam, možete videti sa sledećih slika:



← Evo, ovako je to izgledalo ispred (sajam je ona omanja zgradića iza lepog čike koji vam maše) ...



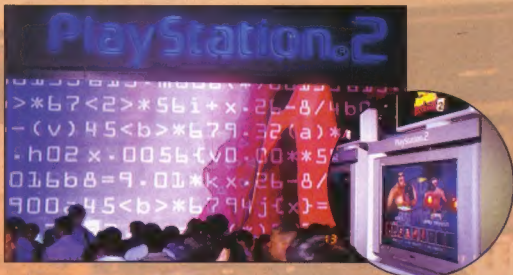
← ... a ovako unutar sajma (nagrada igra: probajte da pronađete lepog čiku sa predhodne slike i pošaljete vlasnik novog PlayStationa)!

predstavljamo



ENTERTAINMENT EXPO

Najzanimljiviji događaj na sajmu bila je zvanično prezentacija PlayStationa 2, kao i gomile igara koje se za njega spremaju. Sve vreme našeg boravka u Americi smo pokušavali da rešimo jednačinu sa ovog displeja i mislimo da je rezultat 2. A vi?



Niš Nintendoov štandu sve je bilo o zamaku Pokémon. E, devojke, pomerite se, ne mogu od vas lepo da slikam Pikachu-a. Alo, devojke, samo malo ulevo.



Dok su se Mardž i Bart veoma rado slikali sa urednikom našeg najboljeg časopisa o video igrama, Homer je sedeo u čašku, pio pivo i nešto mrmijao sebi u bradu



Najzabavnije je bilo na štandu Sege, gde su se non-stop održavale žurke. Nažalost, nismo uspeali da u ovaj broj uvrstimo i sliku lepog čike urednika koji za divljuje Amere svojom plesnom tačkom, kojom je bila oduševljena i šarmantna voditeljka (ili ipak voditelj)?!





Na sajmu smo primetili ukupno 3 Lare. Sve tri su bile veoma slične onoj koju znamo iz igre: naoružane, lepe, opasne, spremne za akciju, ali ... ipak nam je tu nešto smetalo. Prva koju smo sreli je bila nekako previše plastična, druga previše dlakava, a treća u prevelikoj žurbi. Zato smo objavili sve tri, a na vama je da presudite koja je ona prava.



Na trenutak mi je nešto pala na pamet, hoću da kažem sinulo mi je, a onda sam shvatio da je to samo Microsoft-ov X-Box.



To je bilo to. Posle preprešaćenih 200.000 kvadrata sajma (nekoliko puta), glave pune utisaka i torbe prepune materijala, napustili smo sajam i obećali da ćemo se vratiti sledeće godine. A onda smo se uputili u Las Vegas. Ali to je neka druga priča ...

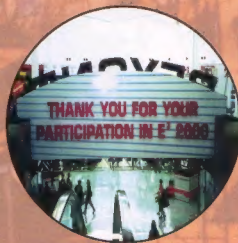
Najposećeniji štand na sajmu nije bio ni Sonijev, ni Segin, ni Nintendov, već ovaj u kome su svi novinari dobijali besplatno pivo. Živeli!



Najuspešnija prezentacija je bila na štandu ... kako li se zvaše ... gde su ove devojke propagirale ... šta ono beše ... i nesebično delile svoje brojeve telefona. A onda su nas upoznale sa svojim prijateljem koji je htio da nam da autogram, ali u predelu nosa. Odlična prezentacija ... nikako da se setim imena ...



Pošto su videli Bonus, svi su hteli da se slikaju sa mnom. I tako sam ja pozirao, a žene (i po neki muškarac) su se slikali, i slikali, i slikali ...



DJ Man



Ako ste se oduvek divili disk džokejima (DJ) koji po raširnim noćnim klubovima miksuju "zvukove" i pesme, onda je ovo prava stvar za vas. Pomoću ovog neverovatnog dodatka publiku možete dovesti do transa i postati najbolje plaćeni DJ na svetu.

DJ Man je opremljen sa tri bele i dve crne dirke, kao i sa dva Rumble Pac-a, koja kada se pričvrste na zglobove leve i desne ruke drhte, dok se lampice na njima pale i gase. Takođe postoje i lampice na dirkama, a oko njih, to se u slučaju da se igrate u mračnoj sobi dobija utisak da "ste stvarno" u nekom noćnom klubu. Isprobali smo ga na nekim igrama pravljenim originalno za ovaj dodatak i možemo samo reći da je osećaj jedinstven. Na ekranu vam se pojavljuju uputstva i znakovi kada šta da radite, a na vama je "samo" da u pravom trenutku sve to i uradite. U početku ćete se možda malo nezgodno osećati, ali uz minimalnu vežbu moći ćete da zaradite hrpu šuškvavih papirića u ulozu DJ-a po klubovima širom

Shock 2 Racing Wheel

Verovatno najbolji volan koji je trenutno dostupan kod nas. Dizajniran od visokokvalitetnih komponentata, on vam može pružiti uživanje koje nikada niste iskusili. Ima funkciju brzinske kočnice koja znatno doprinosi uzbudljivosti igranja, a može se koristiti i kao analogni pedalama (osećljive su na jačinu pritiska) za kontrolu brzine. Što vam omogućava da lakše dozirate i odmeravate gas. Menjač se nalazi pored volana, već iz njega možete izabrati brzine. Ukoliko vam je teško ili ne želite da za kočenje koristite pedale (što je potpuno moguće), možete umesto njih za istu stvar koristiti dve dodatne pedale koje su smeštene iza volana, tačnije ispod ručica za gas. Shock 2 Racing Wheel ima sa svih strana dodatne komande koje poseduje svaki digitalni džojstik. Možete koristiti i u tu svrhu. Igra se sa skoro svim simulacijama vožnje.



Seat MassageR

Seat MassageR je jedan veoma zanimljiv dodatak kakav do sada nismo imali prilike da vidimo. Reč je zapravo o jednom tankom laganom dušeku izgrađenom od finih materijala koji u sebi ima ugrađenih pet snažnih vibromasera. Njegova funkcija je da vas svaki put kada vas protivnik udari, dobro protrese od glave do pete i tako uvede jednu potpuno novu dimenziju u igranje video igara koja bi se kratko i jasno mogla nazvati "igre uživaćaju udarac". Dok, na primer, vozite neku trkačku igricu, Seat MassageR vas "trese" svaki put kada udarite u protivnička kola, ivičnjak ili bilo šta drugo i to različitim intenzitetom. Naravno, ovaj dodatak se može kombinovati i sa svim drugim dodacima, a jedni od najboljih utisaka dobili smo kada smo ga povezali sa gore opisanim Shock 2 Racing Wheel volanom. Seat MassageR možete koristiti i nevezano za vaš PlayStation kao aparat za masažu jer poseduje mogućnost masiranja na čak pet različitih načina. Jedini problem kod korišćenja ovog dodatka je to što vam je potrebna stolica sa prilično visokim naslonom ako želite da ga postavite u najoptimalniji položaj.

Sve igre koje podržavaju Dual Shock opciju analognog kontrolera podržavaju i Seat MassageR, a zahvaljujući posebnom delu koji se dobija u kompletu možete ga koristiti i u kolima.



novi dodaci



Igor Simić

Napredak fudbalskih simulacija kroz vreme:



FUDBAL

Ponovo je počelo! Gde god da se okrenem dresevi, lopte, majice... Ljudi pričaju samo o fudbalu i našim šansama na sledećem evropskom prvenstvu u Belgiji i Holandiji. Iako mi još uvek nismo došli do faze da živimo za fudbal, tek sada mi je jasno zašto se umesto reči fudbal često koristi izraz - najvažnija sporedna stvar na svetu. Koliko je Evropa "poludela" za fudbalom možda će nam reći i podatak da je u Holandiji, koja nije baš čuvena po tome da fudbalski fanovi prate svaku utakmicu svojih ljubimaca, prodato u poslednjih devet kola nacionalnog prvenstva više od 90% ulaznica koje su oštampane što se u bogatoj fudbalskoj tradiciji Holandije (liga traje od 1905) nikada do sada nije dogodilo. Drugi podatak koji govori u prilog tome jeste da su sve karte koje su puštene u predprodaju rasprodate još pre više od dva meseca...

Dakle, fudbalska groznica trese Evropu, a kako i ne bi posle najuzbudljivije sezone ikada održane. U tri evropske lige - Bundes, Primera Division i Calcio pobednik je odlučio bukvalno u poslednjem kolu: u infarkt završnicama koje je malo ko očekivao šampion Italije postao je Lazio, Bajern je odbranio titulu ispred Leverkusena za samo jedan bod, La Korunja je do poslednjeg kola imala verne pratiocje u Saragosi i Barseloni i pobedom u finišu zaslužila titulu. Čak je i u Jugoslaviji odigrano izuzetno zanimljivo prvenstvo, sva tri vodeća kluba (Obilić, Partizan i Zvezda) menjala su se na vodećoj poziciji, a Crvena Zvezda je imala tu čast da na prvom mestu bude kada je to najvažnije - na kraju.

Koliko je fudbal zaigrao u našim vremenima reći će vam i činjenica da je na Platou po prvi put održano prvenstvo u Fifi 2000 kao uvod u predstojeći Evro 2000.



U ovom delu teksta pokušaćemo da vas vratimo u doba "nastanka" fudbala u današnjem obliku. Podsetićemo se nekih igara koje su već sad legendarne i naravno samih početaka fudbala. Dakle, zamislite da imamo magičnu mašinu koja će nas vratiti u godinu koju otkucam, i vežite se - polećemo!

1987. Match Day - Spectrum

Ako izuzmemo igranje fudbala na kućnim Game-video konzolama koje se svodilo na upravljanje jedne crte (koja je predstavljala igrača) od koje se odbijala jedna tačka (ona je, pretpostavljate, bila lopta) i koja se igrala dok lopta vašem protivniku ne dođe iza leđa (tada ste postigli pogodak) ovo je prva igra u kojoj je fudbal bio predstavljen kao igra koja podseća na igranje fudbala. Match Day je bio odlična igra za svoje vreme i postavio je neke osnovne postavke kojih su se kasnije pridržavali svi proizvođači fudbalskih simulacija. To je dakle, predak svih fudbala koji se danas igraju, i tačno onoliko koliko je čovek uznapredovao u odnosu na svoje preteke toliko je i fudbal uznapredovao u odnosu na Match

Day. Ovaj fudbal je bio izuzetno ograničen mogućnostima Spectrum-a, ali je poštovao osnovna pravila kao što su aut i korner. Igralo se sa malim simpatičnim crnobelim figuralicama koje ste pomerali po terenu dovoljno realno da pomislite da je u pitanju igranje fudbala igralo se u ekipama koje su sačinjavali 7 igrača + golman (koji je veoma retko nečemu služio) i bilo je veoma teško razlikovati vaše igrače koji su bili crno-beli od protivničkih koji su bili belo-crni. Pogled je bio sa strane (otprilike kao današnja FIFA samu, naravno, mnogo lošije) i od mana koje su mi još tada smetale izdvojio bih dužinu meča koja je bila stvarno velika, a tom prilikom navezbanim pojedincima nije bilo teško da postizu astronomske rezultate (15:0, 18:2 itd) što je ovu igru relativno brzo pretvorilo u dosadu i međusobno takmičenje u ponižavanju protivnika. Ubrzo po izlasku Match Day-a dobili smo i verziju za automatske koja je imala nivoe, boju, kontrolu šuta i mnoge, mnoge stvari koje ni naslednici Match Day-a nisu imali.

1988. Emily Hughes - Commodore 64

Fudbal koji je dobio ime po polu-anonimnom fudbaleru iz generacije Wimbledona 1987. koja je osvojila Liga Kup Engleske (da da, nekada se i to dešavalo) i koji osim toga što je prvi fudbal napravljen za C-64 nema verovatno nijednu pozitivnu osobinu. Igrači ovog fudbala imali su ogromnu maštu i beskonačno strpljenje jer je ova igra stvarno umela da "igra" po živcima toliko da smo je najčešće preskakali. Fudbaleri su bili izuzetno krupni (i isto toliko glupi) i što je možda najvažnije bili su u boji što je ipak, bez obzira na sve loše karakteristike ove igre bio napredak, mali ali značajan...



tema broja



BEZ LOPTKE

1989. 6-A side - Commodore 64

Kad se samo setim koliko smo sati, nerava i džojstika potrošili igrajući ovu igru. Kako smo bili ponosni kada smo došli na drugi nivo, ili razočarani kada posle celog dana igranja ne bismo u prelaznju sledećeg nivoa... 6-A side nije bio ništa više nego veoma dobro savladana abeceda (Match Day) koja je bila vrlo malo unapređena ali taman toliko dobar da ste mogli da igrate bar jednom, i dovoljno "zarazan" da već posle nekoliko utakmica imate žarku želju da odigrate još jedan meč. Jedan i još samo jedan... i tako dok vam se transpiracija ne zagreje dovoljno da u vašoj sobi može da služi kao telo (ha, ha, ha) ili dok majka ne poludi i izbaci nas iz kuće. Na malo vidimo kako je tamo".

Igra je svojevremeno bio prvi mali fudbal urađen za Commodore 64. Igrao se na dva nivoa (pohvalno, nema šta), vrlo realno i mečevi nisu bili mogući "mamutski" rezultati, bio je to samo u boji i izuzetno zahvalan za igranje u tzv. "jednom igraču" jer se stečena veština veoma dobro oslikavala na ekranu. Igra je vaš protivnik imao problema sa prelazenjem sa nivoa na viši nivo, on je morao da izgubi sa 2 golovima (ili više). Jedini nedostatak ovog fudbala bio je taj što je igra bila prebrza, tako da ste loptu pikali i pikali...što je bilo malo naporno ali smo ipak na svako mamino pitanje odgovarali sa - Evo, samo da predem ovaj nivo...

1990. Microprose Football - Commodore 64

Bismo najbolji fudbal svog vremena. Izuzetno kvalitetna igra koja je imala i solidan meni opcija i nikako mi nije jasno kako je tako dobra igra uspešla da stane na samo 64 kilobajta? Igra je Microprose bio kvalitetan i popularan reči će vam biti da je igra koja je još davne '91. ili '92. u Bugarskoj održano svetско prvenstvo u Microprose-u na kojem je bilo 128 učesnika iz različitih zemalja (bez predstavnika Jugoslavije). Igra je za razliku od drugih igara imala više modova (Challenge, World Series, Friendly Game...), mogućnost podešavanja opcija kao što su dužina meča, vremenski uslovi, Black and White ili Color mod, sposobnost vaših igrača prilikom izvođenja felša (tako da bilo je moguće šutnuti i "zakrivljenu" loptu)... Ovo je fudbal koji je uneo revolucionarne ideje u fudbalske igre koje su od Microprose-a postale standard. Igra je na Commodore 64 prestala da bude igra i

sve više postajale simulacije najvažnije sporedne stvari na svetu. Po prvi put ponuđeno je igranje više igrača u okviru jednog kupa (svetskog prvenstva), prvi put je vaša ekipa imala ime, boju domaćih i gostujućih dresova, prvi put je bila ponuđena neka vrsta tabele koja je pratila rezultate jednog igrača. Ovo je istovremeno i prvi fudbal sa Replay opcijom (I) i isto tako prvi (a možda i jedini) fudbal na kome ste za vreme odigravanja utakmice mogli da slušate muziku! Što se tiče novina koje je Microprose uneo u igru tu je bio i sasvim solidno urađen manualni golman (opcija koja se u današnjim fudbalima ne sreće).

Možete li samo da zamislite kakva je to borba bila prilikom odigravanja Svetskog kupa u kome je učestvovalo 5-6 igrača sa svojim ekipama i 26-27 reprezentacija koje je "vodio" kompjuter. Šteta što smo u to vreme bili uskraćeni za dobre džojstike, mislim da bi naše partije u Microprose-u dobile





potpuno drugačiju dimenziju. Pored svih onih pokreta koje je imao - šut glavom, pimpovanje lopte u trku, "makazice"... velika je šteta što je faul bilo nemoguće napraviti (nije postojao grubo start). Voleo bih da sada, desetak godina kasnije, vidim nimek ili drugi deo ove igre na našem novom ljubimcu (PlayStationu) u kojem će osim poboljšane grafike biti ispravljeni i ovi nedostaci (nepostojanje faula i ofsajda).

Koliko smo bili zavisni od ovog fudbala reći će vam i to da smo svi imali svoje ekipe u grupi najnekvaleitetnijih reprezentacija na svetu, i da je recimo, Kamerun (moja omiljena ekipa) osvajao svetsko prvenstvo bar 200 puta. Eto ideje za momke iz EA Sports-a ili Konami-ja - napraviti drugi deo igre za kojim je nekada ceo svet "poludeo"...

1990.-91. Kick Off - Commodore 64

Otprilike u isto vreme kada se pojavio Microprose, kao njegov protivnik na tržištu se pojavio i Kick Off. Rivalstvo između ova dva fudbala već se prepričava (svega 10-ak godina kasnije) a i pomalo podseća na trenutnu borbu na tržištu između FIFE i Winning Eleven-a, s tim da smo ranijih dana svi imali i jednu i drugu igru, i bilo je jednostavno sramota igrati samo Kick Off, a biti loš u Microprose-u ili obrnuto. Koliko je kult ovih igara bio jak govori i podatak da je čak i kod nas u Novom Sadu održan turnir u Kick Off-u (doduše, nikada nismo proverili da li je ovo bio trač ili istina), koji je navodno bio internacionalnog karaktera.

Kick Off je u svet kompjuterskih simulacija fudbala uneo veoma važnu stavku - formaciju vašeg tima (evo kako je počeo današnji Team Management), i nešto što se u današnjim simulacijama veoma retko sreće (samo u ISS PRO-u), a to je kontrolisanje lopte. Naime, ako se sećate, kontrolisati loptu u Kick Off-u je bilo veoma teško i to je uglavnom bila ona presudna nijansa između dva protivnika. Ako sam ja bio šampion u Microprose-u, moj najbolji drug i veliki rival u svim igrama, Sale, bio je ubedljivo najbolji igrač Kick Off-a koga sam sreo (mada to jedan drugome nismo priznali) i stvarno je šteta što nikada nismo bili na turnirima ovog tipa, mislim da bismo imali zapaženu ulogu.



FIFA 2000 U BEOGRADU

Verovali ili ne konačno se i to desilo! Najzad se neko dosetio da organizuje turnir u virtualnom fudbalu! Prvi beogradski javni turnir (oni manjih razmera se ne računaju) u fudbalu odigran je u Subotu 20. maja na Platou u organizaciji Extreme-a i Radia 011 na opšte oduševljenje svih prisutnih. Turnir se igrao na PC-u, a igrala se, naravno, FIFA 2000. Od organizatora smo saznali da je vladalo veliko interesovanje za prijavljivanje na ovaj turnir, i da postoji mogućnost da ovakvi turniri postanu tradicija i odigravaju se dva puta godišnje.

Organizator je prvobitno napravio šemu od 8 grupa sa po 4 ekipe (32 učesnika), ali su izuzetno rigorozna pravila turnira (2 igrača nisu mogla da vode jednu ekipu, nema Classic timova itd.) sa lica mesta udaljila izvestan broj njih (tačnije osmoro) tako da se igralo u 6 grupa sa po 4 takmičara. Kotizacija za učestvovanje na turniru bila je više nego simboličnih 10 dinara, a nagrade za prvoplasiranog bile su džojstik, jedan od kompjuterskih kurseva i knjiga "digi-talna biblija" nagrade su dobili i drugoplasirani, trećeplasirani i najbolji strelac u takmičenju po grupama.

Takmičenje je proteklo u izuzetno pozitivnoj atmosferi i sportskom duhu (jedino sam ja "pokušao da namestim" utakmice, ali sam bio glatko odbijen). Šta reći o ekipama koje su bile učesnici turnira? Dovoljno je samo pomenuti imena Manchester Junajteda, Milana, Intera... i to da su u prvom krugu takmičenja eliminisane ekipe Brazila, Barselone, Francuske, Bajerna iz Minhena.

Učesnici su, znači, došli do pobeđe i samo je bolja igra protivnika mogla da ih spreči u nameri. Po prvi put mogli smo da vidimo kakav se fudbal igra u različitim delovima Beograda, a s obzirom da je bilo



1992. Kick Off II Goal!

- Atari ST

Ovo je doba kada je suverena vladavina Commodore-a završena jer su najbolje igre koje su se u ovo vreme pravile izvođene za Amigu. Ova igra je "pokupila" puno dobrih stvari iz Kick-Off-a i Microprose-a i unapredila ih jer nije bila toliko ograničena mogućnostima kompjutera. Ovo je igra koja je nekako uvek bila u zapecuku i moram priznati da je jedna od onih koju nismo "apsolvirali". Igranje Goal-a zahtevalo je izuzetnu tehniku jer nije bilo nimalo lako voditi loptu i trebalo je imati koncentraciju jer nije bilo suvjesno da li ćete pogriješiti levom ili desnom nogom. Postići gol nije bilo nimalo lako a morali ste da branite veoma dobro da biste svoj gol izbegli od napada protivnika. Bitna stvar u Goal-u je ta da po put igrači koje vodite imaju ličnost, odnosno broj, ime i embleme. Mana ovog fudbala bila je ta što ste mogli igrati Evro kupove ili u kasnijoj verziji ovog fudbala Svetsko prvenstvo, što nam i nije smetalo jer svi znamo koja je ekipa u to vreme bila prvak sveta i Evrope u klupskom fudbalu.

1992.-93. Sensibile Soccer - Amiga

Ovo je bio direktni krivac što je Goal uvek bio u zapecuku. Ovo je bilo vreme istorijskih Crvene Zvezde i istovremeno i onih koji su nam zabranili da igramo Evro-lige (koja je tada se odigravala u Jugoslaviji) i bio prvi fudbal u kojem naša fudbalska reprezentacija nije zastupljena (naši igrači predstavljani kao ekipe iz gornjeg doma fudbala) u kome ste, ako se dobro sećam, mogli preko 100 ekipa koje ste mogli da vodite, ali je svaka imala prava imena igrača i karakteristike (nisu bile realne) za svakog od njih



Ovo je bio fudbal koji je po svojim osobinama bio izuzetan, kako za ono vreme tako i za današnje jer je po prvi put bilo moguće šutnuti na gol iz "slobodnjaka", lobovati golmana (III), dodati loptu po zemlji (odnosno travi) ili dodati dugu loptu, dati sebi for... i to sve pomoću džojstika i jednog jedinog tastera -FIRE. Komande su stvarno bile izuzetno osetljive i sada bismo se verovatno izneverili igrajući ovu igru, jer nas navodno, kontrole loše "slušaaju". Morali ste da imate izuzetno prefinjene pokrete i da steknete osećaj za dešavanja na terenu - fudbal je stvarno bio izuzetno osetljiv na ove naše komande i tako je valjda i dobio ime. Nažalost, Sensibile nije imao trening mod, tako da ste sva svoja znanja sticali u direktnom sukobu sa protivnicima (možete da pretpostavite količinu nervoze koja je bila prisutna kada su samozvani fudbalski eksperti ispadali u prvom ili drugom kolu Evro-kupova), što i nije bilo tako loše, ali je zahtevalo ogromnu količinu vremena provedenu pred ekranom.

Sensibile Soccer je po svim svojim karakteristikama bio mnogo bolji od svih svojih predhodnika, a bogami i od nekih naslednika (kao što su FIFA na Segi ili ISS PRO na Nintendo) čega su njegovi proizvođači bili svesni tako da je poslednja verzija (mislim da je to Sensibile Soccer 2.2) izašla 1997. godine. Dakle, ovo je fudbal koji je među igračima ostao ubedljivo najduže i koji bi po svim svojim karakteristikama u Bonusu dobio ocenu između 50 i 60%, što je, primetite, izuzetna ocena za igru proizvedenu još pre 7-8 godina

1994. Manchester United Soccer - Amiga

U doba kada se Sensibile Soccer igrao po ceo celati dan i kada je Goal polako padao u zaborav, na tržistu se pojavio Manchester Utd. koji je pokušao da našu pažnju, bar na momenat odvuče sa Sensibile-a i u mom slučaju je u

komisiju odavde, kakav se fudbal igra u Jugoslaviji i da sam bio iznenađen kvalitetom takmičara i njihovom toliko i u negativnom smislu), jer su te grupe oslikavali ogromnu razliku između onih koji su bili u bi proverili gde su na fudbalskoj lestvici i koji su bili u pokazu drugima da su bolji.

Međutim, po grupama najveće interesovanje izazvale su najmlađi učesnici na turniru Dejana Gokjovića koji je u 1994. godine i ako smo svi bili iz Dekija i izdužio takmičenje je završio u prvom krugu, ali je dokazao da i takmičenje ne moramo da bremenimo dolaze

u vode partije vredne pomene odigrane u Eurovi (vodio je ekipu

u 3 utakmice u grupi postigao

kao najbolji strelac u grupama bio nagrađen

"High fidelity". Drugi krug

u utakmicama bio je

dramatičniji i kvalitetniji, a

utakmica prisustvovali

revijama golova dana

Manchester junajted 12:4) koje su

nam pružile izuzetno uživanje u utakmicama (gledaocima), i nervozu (onima koji su "nepravdno" izgubili. Možda i najinteresantnije utakmice odigrane su u četvrtfinalu i finalu, a postignuti rezultati dovoljno govore: Čelzi - Jugoslavija 7 6, Parma - Milano 3 4, Inter - Engleska 4 3, Italija - Juventus 6 4 u četvrtfinalu, a u finalu Čelzi i Italija su vodili pravi rat na terenu koji je završen pobedom Čelzija od 8 6

I tako je takmičenje završeno pobedom Gorana Dragića (Čelzi) a pobednik je bio kratak. Jedva čekam da turnir bude organ zovan ponovo - Odranicu titulu!

Za sve one koje bi to moglo da zanima još i informacija da je vaš "izveštač" učestvovao na turniru sa ekipom Real Betis-a (jedna ekipa koja je ispala iz lige od svih koje su učestvovala) i takmičenje završio u osmini finala porazom od Intera 6:1 (2 1). Ostaje samo da želim što se turnir nije igrao na PlayStationu (teško da bih izgubio od bilo koga), ali nikad nije kasno, pa, možda se i desi... ■





tome i uspeo, jer sam ja oduvek voleo igre koje su menadžerske i dok su svi moji drugovi igrali danonoćno Sensible ja sam u trenutima kad sam bio sam sve češće igrao baš ovu igru. Sinitica koja se meni izuzetno dopala, a koju je baš ovaj fudbal polako uneo u svakidašnju jeste ta da ste konačno mogli da kupite ili prodate igrača, da vodite klub kroz celu sezonu (makar on bio u 4 Engleskoj ligi) i da svojim momcima budete u isto vreme i trener i menadžer i saigrač. Odigravanje je bilo loše, čak mnogo lošije od Goal-a, ali ovo i nije bila simulacija fudbala, niti dobra menadžerska igra - ovo je bio odličan spoj fudbala i menadžerije što do sada još ni u jednoj igri nismo susreli (FIFA 2000 ima nagoveštaje da bi svojim napredovanjem mogla da dođe i do ovog nivoa). Eto koliko je prilikom stvaranja igre važno imati dobru ideju.

1995./97. ISS PRO

- Super Nintendo

Ovaj nagli vremenski skok koji smo napravili ne znači da se u međuvremenu nisu proizvodile i igrale dobre simulacije fudbala. Ovo je, jednostavno, bilo loše vreme za pravljenje legendarne sportske igre, u ovom periodu pojavilo se nekoliko veoma simpatičnih ideja kao što su bili

Fighting Soccer ili Striker ali one u našem narodu nisu nikad

živele toliko da mogu da dobiju status koji su imale sve do sada pomenute igre. Sa pojavom novih konzola pojavili su se i nove vrste fudbala koje su za njih pravišene, i tako je Nintendo dobio svoju verziju fudbala (ISS PRO), a Sega svoju (Fifa '95 i '96).

ISS PRO nije bio lak za igranje i uvek je imao neke nerazumljive delove menija, ali ovaj fudbal se u ovom tekstu mora spomenuti jer je on začetak

Konamijeve grane fudbala koja se zove Winning Eleven. Znači, svi oni koji igraju Winning mogli bi sa izuzetnim uspehom da odigraju i International Super Star Soccer jer se kontrola i pokreti razlikuju veoma malo, ali sve sitnice koje razlikuju ISS PRO od njegovih naslednika čine ga za klasu lošijom igrom. Ipak, posle svih ovih polunegativnih komentara (da ne biste stekli pogrešan utisak) moram da kažem da je u svoje vreme ovo bio izuzetno dobar fudbal (sjajan, s obzirom na to da se igrao na Nintendo).

1996.-97. FIFA - Mega Drive 2

I kao što je Winning Eleven imao svog "oca" na Nintendou tako je i Sega započela granu izuzetne sportske igre - FIFA. U stvari FIFA je kao igra već postojala i proizvodila se za PC, i današnja FIFA je naslednik ove igre. Ali ono što je verzija FIFA za Segu učinila za dalju popularizaciju ove simulacije fudbala

veoma je značajno, i sigurno je da ona ne bi danas bila ono što jesta da nije bilo verzije za Sega konzole.

Za razliku od ideje ove igre (simulacija fudbala 100%) Segina verzija bio je simpatičan fudbal solidnih karakteristika koji je (ne mogu da se otmem utisku) bio arkada. Svi oni koji su igrali Kick Off ili Microsoccer znaju na šta mislim - to je bio izuzetan spoj simpatične grafike, dobre kontrole lopte i kretanja i neodoljive želje da pobedite protivnika. Onu dozu takmičarskog karaktera koju nosi ovaj fudbal ima veoma malo igara danās. Osim takmičarskog karaktera, kao pozitivnu osobinu istakao bih mogućnost manuelnog upravljanja golmanom što se u današnjim verzijama fudbala ne pojavljuje. Manuelni golman bio je veoma bitan faktor koji je sprečio da nam ova igra brzo dosadi, jer je na Fifa '95-'96 postojala šema za postizanje golova. Pošto smo izgubili "tonu nerava" zato što nam je golman idiot i odlučili da "više ne igramo ovu glupu igru", shvatili smo da kada na opcijama karakteristiku koja se nalazi ispred golmana treba staviti na manual i onda nam golman neće biti idiot jer ćemo ga mi kontrolisati. Ovakvo igranje veoma brzo je vratilo draž u naše susrete i podigao prosek golova za 1,5-2 po meču, a mi više nismo krivili golmane zbog primljenih golova već sebe. FIFA '96 imala je svojih dobrih strana ali i propusta, a jedan od njih jeste bila jačina nekih timova od kojih su se po kvalitetu izdvajali Auxerre (delimično zasluženo) i veliki Wimbledon. Malo je ekipa u današnjim simulacijama koje igraju kao nekada Wimbledon, sada su uspeali da ispadnu iz Premier-a ko zna da li će ikada jedna generacija ovog tima suvereno vladati kao u Fifa '96.

2000. ISS PRO Evolution

- PlayStation

I kako to "naše" drage komšije sa severo-zapadnog dela kontinenta, poznatijem po nadimku Ostrvo, vole da kažu - Save the best for the last. Došao je trenutak da kažemo par reči i o igri koju ne treba posebno predstavljati- ISS PRO Evolution. Šta reći o igri čiji je slogan "The best just got better" (dobro je postalo još bolje)? Ništa, osim da su momci iz Konamija u pravu. PRO Evolution je peta generacija Winning Eleven-a, i toliko je bolji od svog legitimnog predka (ISS PRO) da mu ime Evolution potpuno odgovara.

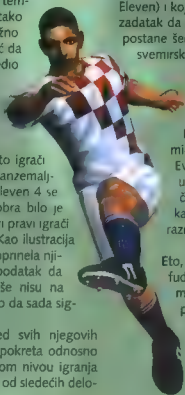
Trenutno, stvari stoje ovako - Možda je FIFA 2000 trenutno najigraniji fudbal, ali po nekoj mojoj statistici svi fudbalski "zaludenci" mnogo više poštuju i vole "Japanca", ne zato što je on po svojim karakteristikama bolji od FIFE (a ne kažem da nije) već zbog toga što je stvarno mnogo bliži realnosti od Fife.

Sve je počelo od Winning Eleven-a koji je bio vrlo malo unapredena verzija svog predhodnika sa Nintendo za japansko tržište. Igra je kod nas prošla potpuno neopaženo i tek je





nastavak nagovestio da bi igranje Džej lige moglo da
 interesantno i Evropljanima. Treći deo je već uzeo maha
 da je bio izuzetno kvalitetan ali greška je bila ta
 njegov vršnjak FIFA '98 bio izuzetno tem-
 zanimljiv (igralo se Svetsko prvenstvo) tako
 ga igrali oni kojima nije bilo toliko važno
 sa ekipom Argentine ili Nigerije već da
 pravi fudbal. Četvrti nastavak unapredio
 pravljenje za nijansu, a opcije za malo
 tako da je bilo moguće birati i
 reprezentacije i timove koji su nam
 stajali. Najveći plus četvrtog dela bio
 što je FIFA '99 bila možda najnek-
 tinja u seriji, igrala se napamet tako što igrači
 razmišljali dodavanje i šutirali su kao vanzemal-
 janku izlaska FIFA 2000 Winning Eleven 4 se
 tako grao i koliko god ona bila dobra bilo je
 iznenađenje sa tržišta tako da su svi pravi igrači
 a jedva dočekali ISS PRO Evolution. Kao ilustracija
 ljudi shvatili koliko je "četvorka" doprinela nji-
 m uspehu na tržištu poslužiće nam podatak da
 mnogo umena igrača i ostali komentari više nisu na
 kom već su prevedeni na engleski tako da sada sig-
 nifikantno šta radimo u svakom meniju.
 namana ovog fudbala (koja je pored svih njegovih
 skoro zanemarljiva) jeste sloboda pokreta odnosno
 mogućnost izvođenja finti koje su na ovom nivou igranja
 ali ne sumnjam da će i to u nekom od sledećih delo-
 spravljenio.



FIFA 2000 Playstation

Eto došli smo, konačno, i do toliko spominjane FIFA
 2000 igru koju svi igramo (iako neki više vole Winning
 Eleven) i koja je već postala legendarna. Igra koja je imala
 zadatak da ispravi utisak koji je njen predhodnik ostavio - da
 postane šematska igra koja kontrole sa džojstika pretvara u
 svemirski fudbal, i odlično ga odradila. Igranje FIFE 2000 je
 za korak bliže realnosti, ali ipak malo daleko od
 pravog fudbala jer onako kako vaša ekipa igra
 u FIF 2000 ne može u stvarnosti nijedan tim
 (ako izuzmemo momente u kojima Roma i
 Parma igraju baš tako, i koji ne traju duže od 10
 minuta) Ono u čemu je ova igra daleko ispred
 Evolution-a jesu opcije koje su neverovatne
 uznapredovale (izvanredna ideja Classic Teams),
 čak toliko da je simulaciju fudbala moguće igrati i
 kao menadžersku igru. Priznajte da o tome niste
 razmišljali.

Eto, dokle je stiglo igranje igara koje za temu imaju
 fudbal... Stigli smo do toga da razmišljamo da li je
 moguće napraviti bolji i realniji fudbal, a sve je
 počelo od Spectrum-a i Match Day-a. Naravno da
 će predstojeće generacije fudbalskih simulacija
 biti bolje od današnjih, a na nama je da ih
 sačekamo i ustanovimo. Fudbala stvarno nikad
 dosta. Da li ćemo ikada prestati da uživamo u
 njemu! Ne verujem ... ■

PC



PlayStation

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd

011/620-412 i 064/12-12-076

s.b.s.@yubc.net

Maloprodaja
 i
 Veleprodaja

PG

Verbatim

4.5 DM	4.5 DM
4.0 DM	4.0 DM
3.5 DM	3.5 DM
3.3 DM	3.3 DM
3.2 DM	3.2 DM

POZOVITE!!!

1 CD
10 CD-a
20 CD-a
50 CD-a
100 CD-a
100 i više

SONY

Fablički

4.5 DM	4.5 DM
4.0 DM	4.0 DM
3.5 DM	3.5 DM
3.3 DM	3.3 DM
3.2 DM	3.2 DM

1 CD
10 CD
20 CD
50 CD
100 CD

konzole
 dodatna oprema: obor
 analogni (dual shock)
 džojstici, memorijske kartice,
 RF modulatori, N/PAL konvertori
 pištolji, volani, skartovi
 prazni CD-i: Verbatim, No Name, 60 min
 Veliki izbor fabričkih diskova, na vaše želje, izuzetno ceni

radno vreme: 10-20h
 svakim danom
 osim nedelje



Kežman već

Kad jedan pravi fudbalski šampion uzme džojstik u ruke onda proizvođači igrica imaju problema Jer, Mateja Kežman na terenu izvodi ono o čemu kreatori igrica ne mogu još ni da sanjaju.

Igrice se usavršavaju, sve su naprednije i možda uskoro dodu na taj nivo. Pokreti su sve originalniji, prirodniiji, dobija se na realističnosti same igre, ali vrsta pokreta, ono što ja na terenu smislim u trenutku, to je nemoguće izvesti sa džojstikom. U igricama nema te prirodnosti, kaže Mateja s osmehom.

Pomislićete, možda, da Mateja zbog toga ne voli igrice. Naprotiv, obožava ih. Prvi strelac YU-lige, šampion je i u fudbalu u igricama. Iako ima samo 21 godinu, ima sasvim ozbiljan staž - igrice igra već 16 godina! A kako je sve počelo...

- Još nisam pošteno ni znao za sebe, a kompjuter je već bio glavna igračka. Imao sam samo pet godina kada se pojavio Spektrum. Odmah smo ga kupili, posle toga Commodore i na kraju PC. Brat i ja smo se zaludeli od prvog trenutka. Kupovali smo sve što je izlazilo: volane, garniture s pedalama, sve od dodatne opreme. Kad smo kupili prvo sedišta, to je bilo oduševljenje. Kao da si stvarno u kolima, osećaš vibracije, trese se, gas, kočnica, sve što treba! Na kraju smo celu jednu sobu u stanu opremili sa tri umrežena kompjutera i svom opremom za igrice koje smo u međuvremenu nabavili. A sve je počelo sa dva dugmića! Igrice napreduju neverovatnom brzinom, sve su bolje i bolje, prosto da čovek ne poveruje šta sve tu ima.

Koje igrice najviše voliš da igraš?

- Volim FIFU, Premijer menadžer '99, sve sportske igrice, ali fudbal menadžer mi je "poslastica"! Prošle godine, za vreme bombardovanja, igrali smo od jutra do mraka.

S treninga pravo za kompjuter! Tih dva meseca se nismo "skidali" s igrice. Znali smo da provedemo i po 20 sati igrajući ih. Inače, volim sve igrice u kojima se može igrati s protivnikom, takmičiti se. Dosadno mi je da sednem sam pred kompjuter. Volim duel - odmeravanje snaga sa nekim.

USKORO ĆU BITI JUNAK FUDBALSKE IGRICE

Da li vidiš sebe kao junaka neke igrice - jednog dana?

- Zašto da ne? Jedan Majk Loven je dobio svoju igricu, Alen Šiver - svi veliki golgeteri koji su cenjeni u Evropi. Neko je izrazio želju da ih zastupa i eto igrice. Sigurno da je i moja želja da se, jednog dana, neko seti i napravi igricu s mojim imenom

Postoji li, već, ponuda tog tipa?

- Trenutno ne, ali ako ovako nastavim, samo je pitanje vremena

S kim najčešće?

- Obično je to moj brat Igor koji je stariji od mene četiri godine. On je, kao omladinac, bio golman, a sada studira menadžment na Fakultetu Braće Karić. S njim obožavam da igram. Među nama je uvek vladalo to veliko, uvek pozitivno rivalstvo. Još kao klinci, šta god da smo radili, uvek je bilo tako. Tu sam gradio svoj pobeđnički duh, uvek željan da budem bolji. Tako i sa igricama - uvek borba i kad smo sami i kad se skupi društvo, "večiti derbi", kao Zvezda - Partizan.

Kad su vam tu prijatelji, ko ima više navijača?

- I kad smo sami i kad su navijači tu, to je prava zabava. Obojica se služimo svim sredstvima da onespobimo "protivnika". Ima svega: sklanjanja ruku, prozivanja, vikanja... Nekad se i posvadam, opusjem - srpska posla. Skačem na njega, sklanjam mu ruke sa tastature, zatvaram oči, šutiram. "Živahni" smo obojica, navijamo, za sebe, na sav glas. Ja se potpuno zanesem, usredsređen sam skroz, katastrofa. Kad dam gol, skačem, trčim po sobi, radujem se, prozivam Igora. Atmosfera u sobi je haos, navija se na sav glas, vrišti...



- I, ko najčešće izlazi kao pobeđnik iz takvih duela? Nekada on, nekada ja. Nekome nešto leži više, nekome manje. Uglavnom zavisi od igrice, sporta koji igramo.

A tata, i on je golman?

Na terenu da, odličan. Ali kompjuteri ga ne intere

poznati igraju



"razbija" igrice od svoje pete godine

u FIFA 2001?

Ponekad, kad nas vidi da šizimo za mašinama, navija, tarise i uglavnom nas zeza.

Šta na sve to kažu vaše devojke?

- E, devojke nas slabo prate. Moja devojka ne voli kompjuter, aporvnom šizi što toliko vremena provodim uz igrice. Jednom mi je na ekran zalepila sličicu koja koji reklicem razbija kompjuter. Zamislite!

Da li je bilo ponuka tipa

"Ti on ili ja?"

- svako
- ja
- po
- saša
- an
- ali
- uspe
- ka je
- dostu. Ni
- sarka, ništa je
- Ni naše drugarice
- go bolje. One bi u šetnju,
- u svemu - sa devojkama
- podelim megdan".

Kada putuješ na pripreme da li se u tvojoj torbi nađe mesto za Sony PlayStation?

• e sam nosio Sony obavezno, a sada, gde god da postoji Sony po hotelskim sobama. Plaća se na n to uopšte ne smeta da igramo svakodnevno, satima. U karantinu provodimo puno vremena i obično je totalna dosada, vidiš samo hotel-aerodrom-hotelsku sobu, pa su nam igrice omiljena zabava. Pošto mi je Aca Vuković najčešće cimer, onda najviše igram sa njim ali tu su i Saša Ilić, Vlada Ilić, svi pomalo. Tu onda razbijamo FIFU, Premijer menadžer, sve što stignemo.

Kada igraš FIFU, koji si tim?

Moj favorit je Mančester Junajted. To je klub koji najviše cenim i volim u Evropi. Još kao klinč, dok smo igrali menadžere, gde je većinom zastupljena Premijer liga, uvek sam birao Mančester Junajted i uživao da ga igram. I sad, kad god neko igra fudbal menadžer, ja sam u tom timu. Imam veliku želju da i u stvarnosti zaigram u Mančester Junajtedu. To mi je, bukvalno, životni san i nadam se da će se ostvariti

Dakle, kada braniš boje reprezentacije u pripremama za okrušaj na terenu, učestvuješ u priprema za konzolom?

• Da, sa osmehom odgovara Mateja. Kad smo bili u Barceloni, Ilija Stolica, moj cimer, i ja smo se izubijali igrajući. Ali, izgleda da nismo smislili baš dobru taktiku. Valjda će, sada, u Belgiji biti bolje.

Selektor te pozvao u reprezentaciju za Evropsko fudbalsko prvenstvo 2000. u Belgiji. Kako se sada osećaš?

• Moram priznati da sam priželjkivao i očekivao taj poziv i sada sam zaista srećan. To je san svakog mladog igrača, da zaigra na Evropskom i Svetskom prvenstvu. Meni se to sada ispunilo i trudiću se da svoju šansu nikako ne propustim.

Koji ćeš broj nositi na dresu plavih?

• Sada to nije toliko bitno. Najvažnije je dobro igrati, ali se, ipak, nadam da će to biti broj 14 koji mi je doneo mnogo sreće i koji sigurno neću menjati do kraja života.

Gde se ide na pripreme?

• Ide se u Aziju, Kinu i Koreju, dve nedelje, onda se vraćamo ovde i dve nedelje pre početka prvenstva putujemo u Belgiju.

Da li ćeš, ovoga puta, poneti igrice odavde ili ćeš kupiti nešto azijsko-kinesko?

• Uvek sam donosio igrice i opremu sa putovanja. Prvi vibrirajući volan sam doneo iz Engleske. Nameravam, i sada, da tamo kupim nove igrice, jer oni su, što se tehnike tiče, daleko dogurali!

Osvajajte fudbal sa potpisom Mateje Kežmana

Bonus je pripremio za svoje čitaoce fudbalske lopte sa potpisom Mateje Kežmana. Sve što treba da uradite je da pošaljete dopisnicu sa tačnim odgovorom na pitanje:

- U kom klubu trenutno igra Mateja?

Tačne odgovore šaljte na adresu redakcije Bonus-a:
Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

Foto
Vladimir Lukic



Sony na starom monitoru

Za sve one koji imaju stari Commodore 1084(S) ili sličan monitor, koji je nekad lepo služio da se igramo, evo malog projekta koji će omogućiti da sliku iz PlayStationa vidite na ovom monitoru i to uvek u boji, bez obzira na to za koje tržište je igra napravljena.



Kad smo se spremali za ovaj foto strip sve smo morali da kupimo, sem sedmožilnog kabla (istini za volju - devetožilnog). Ostalo smo nabavili u prodavnicama elektronske opreme i iznos koji je plaćen bio je nešto manji od 150 dinara. Od alata su potrebni: skalpel, klešta "sečice", manji odvijač ("šrafciğer") i lemilica.

Tri preostale žice, na strani SUB-D-9 pinskog utikača, su levi (oranž žica) i desni (siva žica) zvučni signal iz PlayStationa, a braon je uzemljenje ova dva signala. Ukoliko ste nabavili dva "muška" činča možete da ih povežete kao na slici i tako dobijete stereo zvuk na monitorima na kojima je to moguće.



Za izradu ovog adaptera potrebni su:

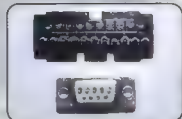
- malo žice za lemljenje (10 cm)
- "ženska" SCART utičnica za montažu na kabl
- "muški" SUB-D-9 pinski utikač
- plastično kućište za pomenuti utikač i
- 15-tak santimetara sedmožilnog kabla ili devetožilni kabl i dva muška činč utikača.



Potrebno je pripremiti krajeve kabla za lemljenje. Skalpelom iseći pažljivo izolaciju na oko 3cm od oba kraja kabla. Zatim sečicama skinuti izolaciju sa svake žice posebno na oko 3 milimetra i naneti kalaj na ogo-ljene krajeve.



Dobro pogledajte brojeve kojima su obeležene nožice i na SCART utičnici i na SUB-D-9 pinskom utikaču!



SUB-D-9 pinski utikač lepo upakujte u svoje plastično kućište. Isto važi i za SCART utičnicu i adapter je gotov.



Sada još preostaje da zalemite žice na SUB-D-9 pinski utikač i to na sledeći način.

- plavu žicu na nožicu broj 5,
- zelenu žicu na nožicu broj 4,
- crvenu žicu na nožicu broj 3,
- braon na nožicu broj 1,
- belu žicu na nožicu broj 9,
- crnu žicu na nožicu broj 8 i
- žutu žicu na nožicu broj 7.



Naneti kalaj na sledeće nožice "ženske" SCART utičnice: 2, 4, 6, 7, 11, 15, 16, 18 i 20. Isto učiniti i na SUB-D-9 pinskom utikaču i to na nožicama: 1, 3, 4, 5, 7, 8 i 9

Pažljivo zalemiti žice na SCART utičnici na sledeći način (kraj kabla gde su sve žice ogoljene):

- braon žicu na nožicu broj 4
 - plavu žicu na nožicu broj 7,
 - zelenu žicu na nožicu broj 11,
 - crvenu žicu na nožicu broj 15,
 - belu žicu na nožicu broj 16,
 - crnu žicu na nožicu broj 18 i
 - žutu žicu na nožicu broj 20.
- Ako imate 9-to žilni kabl (kao mi) onda zalemiti i:
- oranž žicu na nožicu broj 2 i
 - sivu žicu na nožicu broj 6.

drži vodu...



Evropsko fudbalsko prvenstvo nam se opasno približilo. Kako prekrati dane preostale do 20. juna? Jedan od lekova (premda ne baš najdelotvorniji) za ublažavanje fudbalske groznice je igra UEFA Euro 2000. Igra iz EA Sports-a su specijalno za ovo takmičenje prepakovali FIFA 2000 i dali je u novom (kao ofucanom) izdanju.

Načna gospoda su otkupili ekskluzivnu licencu za EURO 2000, tako da ćete imati priliku da igrate na verno prekopiranim stadionima Holandije i Belgije. Ali problem nije u tome što, osim licence, ne nudi ništa novo u odnosu na FIFA 2000. Zaista ne znam zašto se ova renomirana izdavačka kuća spustila na nivo običnih softverskih izdavača.

Mnogo od retkih novina zapazite već u samom uvodu igre. Dominantne rok, ska, i ostale ntmove "žive" muzike iz prethodnih nastavaka, zamenili su tehno muziku. Glavni meni je komplikovan i nefunkcionalan kao i ostali EA Sports izdanja. Igrački modovi su



već veoma maštoviti i originalni". Igrači mogu odigrati prijateljski meč, a zatim i utakmicu od 49 ponuđenih utakmica. Challenge mod vam omogućava takmičenje po kup sistemu, a Euro 2000 učestvovanje na istom, ali tek pošto pređete kvalifikacije. Ako izaberete ovaj način igranja

moćno ćete propustiti veći deo pravog prvenstva ili čak i više od dosade, jer se igra ne može pohvaliti

naročito takmičarskom atmosferom.

Ne samo što se ljudi iz EA Sports-a nisu potrudili da unesu značajne novine koje bi opravdale izlazak ovog izdanja, nego se nisu potrudili da isprave baš ni jednu manu svojih prethodnika.

I u ovom nastavku pritiskanjem Turbo tastera moći ćete za otprilike 2 sekunde da pređete čitavu protivničku odbranu i zabijete loptu golmanu "kroz uši". Dakle, igrači i dalje imaju izvesne osobine super-heroja, koje doduše zakazuju kada treba da se izvede slobodan udarac. Postizanje gola iz ove pozicije i u ovom i u prošlom nastavku za mene je ostala nerešiva enig-



ma (tu ni Siniša Mihajlović ne pomaže). Ali neispravljenim manama nije kraj, bag iz prethodnih delova u kome vreme neumitno teče dok golman ne ispuca loptu, ili dok se izvodi korner i ovde će vas oduševiti. Pogotovu ako vaš protivnik vodi i na ovaj način "čuva rezu". Izreku - na greškama se uči, EA Sports je zamenio

sloganom: ko otkupi licencu - zaradi pare.

Grafika i animacija su na nivou FIFA, s tim što je učinjen



nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuje samo zvuk efekata u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA:

Ovom ocenjujemo ukupan izgled igre, pozadina, likove, animacije i sve što se vidi.

IGRIVOST:

U zavisnosti od razgovaranja igre na komande, lakote i igranja izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA:

Reakcije građa na igru i, koliko vas neka igra zaokupi i odvodi od stvarnosti, takođe ocenjujemo ovom ocenom.



UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja se dat u procentima može biti manji ili veći nego što to ova ocena pokazuje. Igra koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5

boNUS



1 + 2
Igrači

Maksimalna
2 + 4 Igrači

Mini-Play
1 + 8 Igrači

Analogni
kontroler

Podrška
mrežna igra

UEFA 2000
EA Sports
PAL
Sistem:
Zemlja:
PlayStation

1 + 2
Igrači

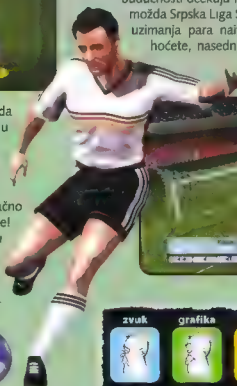
Maksimalna
1 Igrači

Multi Tap
1 + 4 Igrači

Everybody's Golf 2
PAL / NTSC
Sistem:
Zemlja:
PlayStation



korak ka većoj realističnosti pokušajem da se 3D modelovanim igračima dodaju realistična lica (kao u igri NBA Live). Nažalost, sličnost se svela samo na poneku pogođenu frizuru i pokoji bradica. Svaki tim odlikuje prepoznatljiv način igre, kao i svakog igrača pojedinačno (ili je to samo plod moje mašte? Ma, ne! Ono je definitivno bio prodor u stilu Predraga Mijatovića). Zvuk je na najvišem nivou: meč prati komentator sa upadljivim engleskim akcentom, a i stil navijanja je pravi engleski - neumoran i glasan. Vazelno publika nije tako živahna, kao npr. u ISS Pro Evolution-u, štaviše raznobojne mrlje i tačkice na tribinama teško bi se mogle nazvati publikom. Uopšte

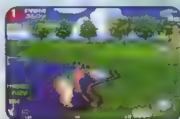


Igor Simić



Everybody's GOLF 2

Sigurno vam se desilo da vas od igranja raznih sportskih simulacija ili dinamičnih igara drugog žanra zabole prsti, ruke, pa čak i glava. U slučaju da vam se ovo ponekad dešava, evo kako ćete rešiti problem. Dakle, otvorite vaš PlayStation, odložite disk kojim se trenutno zabavljate i ubacite Everybody's Golf 2. Igra je kao stvorena za sve one momente kada vam je potreban odmor, a vi, ipak, želite da nastavite sa igranjem Sonija. Šta nam to nudi Everybody's Golf 2? Nudi vam dobru zabavu kroz igranje golfa, sasvim dobru grafiku i "najluđe likove" koje ste ikada videli u jednoj igri. Oni su veoma simpatični i kao da su maločas pobegli iz Toy Story-ja na partiju golfa što vam ukazuje na to da nije u pitanju simulacija, već maksimalno dobro urađena arkada (kada malo bolje razmislimi ni reč polu simulacija ne bi bila preterana). Za razliku od PGA Tour-a, osim toga što ne postoje pravi igrači, ne postoje ni pravi kursevi, već neki novi likovi (kao iz dečje mašte) i neki izmišljeni kursevi koji su veoma interesantni i mnogo brojniji od onih koje susrećemo u simulacijama golfa. Odigravanje je osmišljeno tako da i najmlađi deo publike može sa uspehom da se oporba u nekom od takmičenja (ali ga verovatno čeka poslednje mesto), ali njanje koje su presudne (izbor štapa, vetar, način udaranja...) uglavnom odlučuju o vašem plasmanu na nekom od turnira i moraju biti savladane ako Everybody's Golf 2 želite da igrate kao igru takmičarskog karaktera. Veliki nedostatak za sportsku igru neobaveznog karaktera i ovih osobina jeste nepostojanje muzičke podloge za vreme odigravanja, jer tempo golfa baš i nije takav da bi u bilo kom trenutku muzika mogla da vam zasmeta, a sa druge strane posle 40-tak minuta igranja u tišini ustanovićete da vam nešto očigledno nedosta-



Saberimo utiske. Everybody's Golf 2 je apsolutno neobavezna, opuštajuća, možda čak i detinjasta igra koja je s obzirom na sve malopre navedene osobine izuzetno dobro urađena, i na neki način zanimljiva. Posle svega, neće vam škoditi jedna parti- ja golfa...





...i to je ono što vam treba da biste mogli da se prijavite na turnir. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

POGORŠAVANJE SVIH USLOVA !!

Kako god unapredili uslove, igra je i dalje prilično loša. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.



(nesam impresioniran samo tim, već i količinom goriva koje ove igrači potroše po utrošenom kilometru). Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.



Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

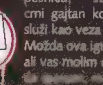
Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu. Igra se može igrati na PC-u, PS2-u, Xboxu i Game Boyu.

zvuč.	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	1.5	2.5



4 x 4 World Trophy
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja (džipovi)





N-GEN

RACING



Da li ste se ikada zapitali kakav je osećaj juriti nenormalnom brzinom u mlaznjaku inostrane proizvodnje (mlaznjaci domaće proizvodnje ne znam da li postoje, a i ako postoje iskreno ne verujem da postižu



nenormalnu brzinu)? Niste? Pa nisam ni ja, ali kada sam startovao ovu igru, iako ne preferiram simulaciju, bio sam prijatno iznenađen. Naime, igra nije borbe-

na već trkačka simulacija u kojoj vozite opake mašine koje se kreću ogromnim brzinama.

Nakon introa koji vam pokazuje na šta će sve to ličiti, počinje spektakl. Po ulasku u igru odmah vam se ukazuju opcije, birate da li želite arkadni ili N-gen mod; ali je moj savet da prvo obidete opciju "Flight briefing" na kojoj će vam igra pokazati kako se leti. Tutorial se sastoji iz dva dela, "controls" i "advanced controls"; pošto bi bilo opširno i suviše da objašnjavam šta su ove prve, drugi stepen vam pokazuje koji su vam to manevri omogućeni u prorežimu.

Na samom početku svake trke birate da li će režim upravljanja biti na "arcade" ili "pro handling". od čega će zavisiti težina i način upravljanja. Na arkadnom modu, avion neće moći da izvodi neke figure radi lakše igranja i mentalne ravnoteže igrača, dok će na prorežimu avion moći da se okreće oko svoje ose, da obara ili izdiže kljun, kako bi brže ili oštrije

skrenuo itd.

A šta je suština, to vi mene pitate, a ja vam odgovaram stidi prvi, totalno potući protivnika, opljačkati mu stan, odvesti ženu, decu i sitnu perad. Šalu na stranu, igru počinjete sa izvesnom sumom novca koja je tu da kupite letelicu u kojoj ćete postati slavni baje.

Kada kupite letelicu, možete je dalje unapređivati i to nimalo navno. Možete da poboljšavate aerodinamiku mlaznjaka, budžite motor, ojačavate konstrukciju aviona, farbate ga (nikada nisam čuo za skuplje farbanje aviona u životu). Kasnije polažete treninge za jaču klasu i dobijate dozvolu za upravljanje boljim letelicama, lovcima, pojačanja postaju sve skuplja, protivnici žudi i ljudi.

Staze izgledaju veoma čudno, staza po kojoj se leti je relativno uska i oivičena svetlima tako da nećete morati dugo da se navikavate na njih. Postoji i ograničenje boravka, tako da kada izletite sa staze i ostanete izvan nje duže od tri sekunde automatski se uključuje



auto-pilot koji vas ponovo usmerava na sredinu staze, ali vam oduzima dragoceno vreme. Trke se održavaju na svim strana-



ma sveta i u raznim sredinama, a igra je veoma brza tako da ćete morati malo da se uhodate i proučite staze u cilju što efikasnije vožnje. Pre same trke se vozi kvalifikacioni krug kako bi se odredilo vaše startno mesto. Za vreme trke, na stazi treba da vratate energiju izgubljenu sudaranjem sa predmetima, zemljom ili protivnicima, a to činite tako što prolazite kroz zeleni



Ime: N-Gen Racing
Izdavač: Infogrames
PAL
Sistem: PC
Jezik: Trka aviona





krug koji "levitira" u vazduhu. Na isti način i popunjavate - mlazni pogon (afterburner) koji će vam biti od velike pomoći u trci, samo sa razlikom što je krug crven.

U zavisnosti od težine trke i vašeg plasmana, novčana nagrada je

... da će vaš mezinac iz trke u trku biti sve jači i jači. Trke da ponavljate više puta, tako da sakupljanje novca neće neki veći problem, samo ćete morati da dobro proučite stazu i da je vrtite u krug kako biste što brže ispotpunili

... možete da posmatrate i tražite onaj koji će vam po statistikama najbolje odgovarati, kupujete i unapređujete, ... kako bi "skrpiili" novčanu sumu za bolji, brži, jači.

... mogu biti klupske, šampionati (za koje morate da budete), slobodni letovi, "time trial", "Magic - 12" koji je da aktivirate tek kada osvojite sve šampionate.

... "Comments" pruža podatke o postignućima, dobijenim medaljama i rekordima koje ste postigli.

... i sitni detalji koji će ostaviti jak utisak na vas, kao na ekranu na koji analogni pad vibrira kada se oko vašeg aviona nađe nekoliko protivničkih koji se "kidaju" međusobno na nju da izdominiraju protivnike

... je kvalitetna i imam samo jednu veću zamerku na nju, kada letelicom pridete blizu nekom zidu, javlja se nepostojećeg zida. Jeste da je zid još uvek tu, ali će biti da tu ustvari ničega nema, pa možete da se lišite ako pokušate da ustanovite da li pomenuti još stoji tu ili samo prčinilo.

... sam da sam u skornje vreme čuo kvalitetniju muziku od igre u pomenutoj igri može odslušati. Zvučni efekti su kvalitetno odrađeni, ali se stiče utisak da su poljsnuti u plan baš zbog ovakve muzike.

... brza i dinamična, u početku nećete moći da vidite ni gde se naaže, ali nakon samo dve - tri trke ćete lako ući u

... Poseduje
... draž koja je uticala
... mene koji ne volim
... simulacije i trke
... og karaktera.
... savet, nastojte da
... uvek ... nalazite

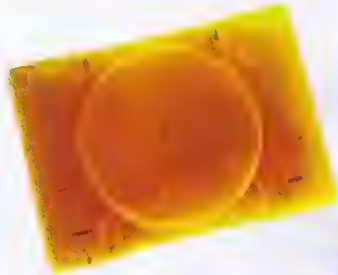


... neposredno iznad zemlje, jer će se tako avion brže kretati. Igra je kvalitetno odrađena, nema neke veće i teže greške i veoma je simpatična. Tako da

... ne vidim razlog zašto je ne biste probali i sami videli vam se svideti. Meni jeste, a da li će vama, videćemo odavajanja ovog teksta i reklamacija na moje teletrove vas da se ne žalite preterano uredniku, ipak ja živim od

Samo u

Be Soft - u



Da li ti je dosadilo staro, bezlično sivo kućište tvog PlayStation-a? Ili ta siva boja nikako ne odražava tvoje pravo JA? A možda ti je bilo sasvim O.K., ali si ga nepažnjom polomio? Onda imamo pravo rešenje za tebe. **PROVIDNA KUĆIŠTA** za PlayStation u čak pet "space" boja. Sa par odvrnutih šrafova, tvoja stara konzola postaje nova i jedinstvena, u boji koja tebi najviše odgovara. Veoma lako se instalira i 100% odgovara svim serijama PlayStation konzole.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.0	4.0

85%

- Centrale:** Beograd, Gospodera Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 848
- Center:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal u p. 24, Tel: 011/ 311 82 41
- Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51

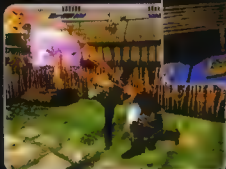


GEKIDO

Pošto sam i samu prve popularne kod nas. Jedina tuca koja se igrala 24 sata po klubovima bila je Tekken i sada je malo ko nema u svojoj kolekciji. Gekido se uopšte ne može porediti sa Mamoo-vim hitom, ali može sa Fighting Force-om. Pitate se kako? U ovoj igri postoji Urban mod koji vam omogućava da se borite na ulici (Gde li sam to već video? Aha, Tekken force mod). Izaberite jednog od ponuđenih boraca i pođite da redate protivnike na gomilu. Za razliku od Tekena, sada će vas protivnici napadati u većim grupama. Ali da biste isredili protivnike potrebno vam je nešto više od pesnica, tako da na scenu stupaju magije i super udarci. Ne raspođagani su nam tri tastera za udarce, kao i tasteri za skok, blok i bacanje, tu je i poseban taster za 'rage'. Ova karakteristika je pokazala

koliko ste besni kada vam "prekupi" svoj bes iskazuje na protivnicima. Svaki lik ima svoju karakterističnu magiju, a kada magiju iskombinujete sa rage-om protivnici nemaju nikakvih šansi. Impresivan je broj kombo udara, a taktika i pri do dugmici na sticku sasvim će poslužiti.

Još jedan zanimljiv mod je i ograđeni bari, u kojem sastavljate tim od 3 borca i krećete



u borbu. Magije su takođe zastupljene, ali je akrobatika baš na izvođenju kombo udara uz pomoć kojih možete lako eliminirati

Miroslav Đorđević

MIDNIGHT IN VEGAS

Ako ste čitali prošir broj Bonusa, verovatno ste zapazili prikaz igre Family Game Pack-koju je proizveo 3DO studio. Za sve one koje zanima ovakva vrsta igara možda će biti zanimljiv i ovaj naslov. Midnight in Vegas dolazi takođe iz 3DO studija. Između ove dve igre postoji mnogo sličnosti ali i razlika koje će biti zanimljive onima sa "sklonostima ka kockanju". Jer, za razliku od Family Game Pack-a koji nam je ponudio obilje društvenih igara uz poneku kockarsku, Midnight in Vegas nudi isključivo igre tipične za kazino.

Kera koji su gotovo doslovno preneti iz Family Game Pack-a (FGP), tu su još bakara (igra sa kartama), krebs (igra sa kockicama veoma slična onome što se kod nas zove barbut), poker i rulet. Glavni meni je grafički dizajniran gotovo identično kao u FGP, s tim što ovde imamo više opcija.

Postoji pet vrsta pokera; kako otvorenih tako i zatvorenih, onih sa pet i onih sa sedam karata. Sliku na poledini karata ovaj put možete sami da birate. Sigurno ćete posebno interesovanje ispoljiti za rulet, koji je veoma realno prenet u igru, mada je grafički mogao biti ekskluzivniji. Slot mašine, video poker i drugi modovi su grafički veoma lepo napravljeni.



Igra je praćena odgovarajućim zvukovima koji treba da dočaraju atmosferu kockarnice. Tako ćete čuti zvuk deljenja karata, žagor, žihu muziku, zvečkanje novca.

Provedite prijatno veče igrajući Midnight in Vegas ne razmišljajući o tome koliko para smete da potrošite.

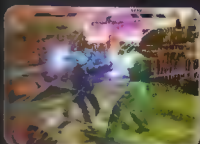


Gekido
Integrirane
PAL
Sistem:
Zanim
Tuc
PlayStation

1 i 2
Igrao
Memorijna kartica
1 blok
Analogni
Kontrolleri
Prostiruća
vibraciona funkcija

Mid. in Vegas
3DO
PAL
Sistem:
Zanim
Kazino
PlayStation

protivnike. Ako se odlučite za mod u njemu se mogu igrati i do 4 igrača, naravno ako imate švarčicu po imenu multi tap. Mod se još zove i shadow worior, što znači za jednog igrača. Grafika je nešto ispod proseka. Opšti utisak o igri kvare loše animirani likovi i animacije, kao i loše detektovani poligoni. Uzmimo psa, na primer. U prvi mah možete misliti da razaznate da li je to pas ili hodajuća kanta (posle par sati se razaznate da je to ipak pas). Na samom početku igre je uloženo malo truda, ali to je poligonalo, ali je loše animirano i lošije su uklopljeni poligoni. Pažnju na Angelin lik. Ono što vam daje utisak o grafici su vizuelni efekti. Magije, eksplozije i grmljavina izgledaju zaista odlično. Izvesti konačnu ocenu za grafiku biće zaista teško, jer sa jedne strane imamo odlične vizuelne efekte, a sa druge strane animacije likova i lošu detekciju poligona. Još jedna stvar je ta što ćete igru završiti veoma brzo. Igra zauzima samo jednu polovinu diska što vam sigurno nešto govori. U urbanom modu imate 7 nivoa (a svaki traje nešto više od 5 minuta), plus 9 boraca u arena modu, i to je sve. Kao olakšica ubačeno je to da



možete uzeti neko oružje i uz pomoć istog protivniku održati bukviču. Takođe možete uzeti neki predmet i poslati ga protivniku u facu. Muzika u toku igranja je blaga i čuje se samo u pozadini, dok je zvuk sasvim solidno odrađen. Za svaki potez ili magiju postoji i određen zvuk. Vaši protivnici će biti ili izuzetno pametni ili veoma glupi. Prva grupa protivnika uputit će udarac u grupi i na sve načine pokušavati da izbegne vaše udarce, dok će druga grupa protivnika uputiti par udaraca i pobeći. Takođe su zanimljivi NPC likovi (non play carakter). Oni će prolaziti pored vas bez obzira što na sve strane lete meci, i bukvalno možete da bacite atomsku bombu pored njih, oni će samo hodati. Gledko kao tuča se sigurno neće proširiti mod niti. Ovaj naslov je odličan primer neusaglasa između truda u neku igru da se uložilo malo više truda ovaj naslov bi bio vredan naše pažnje.

komu pored njih, oni će samo hodati.

Gledko kao tuča se sigurno neće proširiti mod niti. Ovaj naslov je odličan primer neusaglasa između truda u neku igru da se uložilo malo više truda ovaj naslov bi bio vredan naše pažnje.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	2.5	3.5	3.5



NBA Showtime



Igor Simić

U poslednjoj sezoni u Americi se polako približava kraju, Lejkersi sigurno grabe ka tituli. Džekson ka priznanju za najboljeg trenera godine (šesti put u karijeri). Rezultati polako rezimiraju i polako izmiče šansa da se na tržištu NBA koja u svom naslovu ima NBA i 2000. Nadamo se da će bar vodeće kompanije za proizvodnju igara - Konami i EA Sports dostojno ispratiti predstojeću sezonu u Sidneju i to će verovatno biti poslednja igra iz serijala 2000... U poslednjih igara koja se odnosi na tekuću sezonu je pred nama i zove se NBA Showtime. Šta nam novo donosi Showtime? Odgovor je kratak i dovoljno jednostavan - ništa! Ovo nije basket za košarkaške siadokuse i "žaludeniče" (kakav sam npr ja) već za one koji su stariji (što ne znači da se stariji koji misle da su na ovom nivou ne mogu igrati).

Ovo nije basket za košarkaške siadokuse i "žaludeniče" (kakav sam npr ja) već za one koji su stariji (što ne znači da se stariji koji misle da su na ovom nivou ne mogu igrati).

Ovo nije basket za košarkaške siadokuse i "žaludeniče" (kakav sam npr ja) već za one koji su stariji (što ne znači da se stariji koji misle da su na ovom nivou ne mogu igrati).

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	3.0	2.0



U poslednjoj sezoni u Americi se polako približava kraju, Lejkersi sigurno grabe ka tituli. Džekson ka priznanju za najboljeg trenera godine (šesti put u karijeri). Rezultati polako rezimiraju i polako izmiče šansa da se na tržištu NBA koja u svom naslovu ima NBA i 2000. Nadamo se da će bar vodeće kompanije za proizvodnju igara - Konami i EA Sports dostojno ispratiti predstojeću sezonu u Sidneju i to će verovatno biti poslednja igra iz serijala 2000... U poslednjih igara koja se odnosi na tekuću sezonu je pred nama i zove se NBA Showtime. Šta nam novo donosi Showtime? Odgovor je kratak i dovoljno jednostavan - ništa! Ovo nije basket za košarkaške siadokuse i "žaludeniče" (kakav sam npr ja) već za one koji su stariji (što ne znači da se stariji koji misle da su na ovom nivou ne mogu igrati).



Memorijska kartica
1 blok

Multi Tap
1 - 4 igrača

1 - 5
igrača

Memorijska kartica
1 blok

Multi Tap
1 - 4 igrača

Memorijska kartica
1 blok

NBA Showtime
Midway
PAL
Kolekcija





Milijan Lakic

MICRO MANIACS

Da li je Micro Machines
dobio dostojnog naslednika?

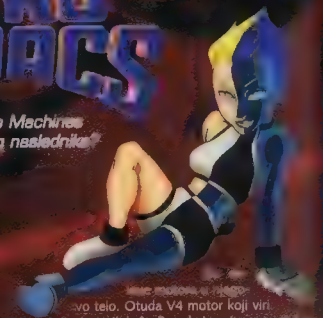


Motiv kompanije, Codemasters, koja je napravila ovu igru, je "pure gameplay" i "prevedu zirači "čista igrivost". Igrivost je najvažniji faktor kojim se rukovode momci iz Codemastersa pri izradi svojih igara, a Micro Machines je jedan dokaz u prilog tome. Naravno, ne priču, grafiku, ali ona je samo količina zabave koja ova igra pruža. Cilj u ovoj igri je sedeti prijatelje, jer je ovo prvenstveno multiplayer igra i pritom se jako zabavljati.

Ali krenimo redom i počnimo od priče koja se se izrazimo u trkalskom žargonu "prođe, čeka" i tako dugo vreme zavlada, je opšta kriza usled prenaseljenosti. Nedostatak nafte i hrane donosi je sa sobom i katove. A onda se genijalni Dr. Minibotter dosetio kako će rešiti problem. U svojoj laboratoriji smanjuje svakog čoveka na veličinu a da bi osigurao red u tom novom svetu, stvara super vojnike koji će se poljubiti i tako nemi. Pošto je uspešno smanjio čoveka, smislio je seriju testova u cilju otkrivanja kojim sposobnostima treba opremiti njegove super vojnike. dolazimo do



Prilikom igranja, igrači moraju da se oslone na svoje instinkte i brzo i tačno upravljaju svojim likovima. Igra je vrlo jednostavna, ali i vrlo zanimljiva. Igra se može igrati na PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC i Game Boy Advance. Igra se može igrati na PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC i Game Boy Advance.



ovo telo. Otuda V4 motor koji viri iz njegovih leđa. Pored njega, imamo još i dva dostupna i još četiri skrivena lika. Ovo moramo zaustaviti da bih pokušali da napredujemo u ovoj igri. Likovi su krasni, slobodno možete reći da su krasni. Igra se može igrati na PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC i Game Boy Advance.

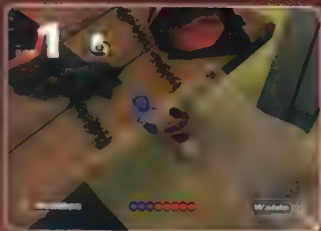


Igra je vrlo jednostavna, ali i vrlo zanimljiva. Igra se može igrati na PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC i Game Boy Advance. Igra se može igrati na PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC i Game Boy Advance.



Ime: Micro Machines
Izdavač: Codemasters
Sistem: NTSC
Žanr: Trka





Samo u



Na većini staza takmičenje da bi ostvarili pobjedu, pojedini voze jet-board i sl. U slučaju da biste pobjedu potreb- što više pri- jer je to način da komplet- ne bi bilo gubitakosti sve- to malo toliku

Micro Maniacs je po svakom jedino dizajn ponekad daje



predstavu o anja ili dalji- određene Animacija je među ostalog

igra nije previše računski zahtjevan poređenja sa Micro Machines-om. Micro Maniacs ostaje u pramini iz bogatstva opcija koje Micro Machines ali kada ste samo na terenu u borbi, sve te opcije ne čine bitnu razliku. Iako ova igra i to dokazuje, u igri je ludilo u punom smislu.



Koliko puta si se nervirao i nemoćno posmatrao kako gubiš živote u igrama zato što nemaš pravo oružje? Vreme je da uzmeš stvari u svoje ruke i uzvрати svom snagom.

PUMP ACTION GUN je optički pištolj za tvoj PlayStation. Dovoljno da ga uperiš u ekran, pritisneš obarač i tvoji neprijatelji više nemaju nikakvu šansu. To je verna kopija pištolja "Bereta", sa svim dodatnim funkcijama koje su ti potrebne za igranje: podešavanje brzine pucanja, ponovnog punjena kao i automatsko pucanje. Pored tri tastera za akciju, pištolj **PUMP ACTION GUN** se puni kao "pumparica", što dodatno povećava osećaj akcije.



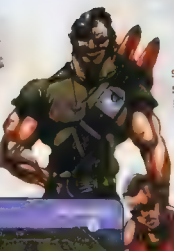
- Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetozorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBG lokal v.p. 24, Tel: 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivčeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51



CALLER

Među mnogim igrama koje se odvijaju u budućnosti, ona nije baš svetla tačka.

Programeri Take Two Interactiva-a nisu želeli da menjaju pobeđničku taktiku, pa sada imamo priliku da vidimo šta se dešava kada se originalna ideja po imenu Twisted Metal kopira po hiljaditi put. Ova igra predstavlja neku vrstu car combat-a, ali sa izmenjenim načinom borbe, kao i sa drugačijim vozilima. Radnja počinje u nama ne tako dalekoj budućnosti. Brojne bande su organizovale turnire u kojima se bore na ostrvima u futurističkim tenkovima. Pošto je ostalo 11 bandi oni organizuju još bolji turnir u kojem će se odrediti konačni pobednik. Vi treba da izaberete jednu bandu i krenete u konačni obračun protiv ostalih. Svaka grupa ima svoje karakteristično vozilo, kao i specijalno oružje, i obično je sastavljeno od tri člana. Takođe, svako vozilo se razlikuje po



dizajnu, a opet sva izgledaju odlično. Jedan ogroman nedostatak u igri je taj što postoje samo četiri oružja. Da, da, dobro ste pročitali samo četiri i to: mitra i flej, top, mortar i specijalno oružje. Izbor je prilično jadan i kod power-up-ova, oni su najčešće na dobro skrivenim mestima i ako se malo više potrudite možete naći nevidljivost, dupli štiti, kao i dodati no ubrzanje. Na svakom ostrvu postoji i jedna čudna mašina koja bi trebala da vam doprinese energiju, ali veoma retko to uradi. Kada otpočnete igru

krenete u obračun morate voditi račun
da odgledate brifing, jer osim primarne
cilja postoji i sekundarni koji od vas
zahteva da uništite
čuvate određene objekte

Na nivou možete pronaći i tokene čija je svrha ostala nepoznata. Pošto se borba odvija na ostrvima logično je da možete pasti u more, a ako se to dogodi izgubićete deo energije pri čemu

Igor Simić

NHL BLADES OF STEEL 2000

ustanovite da je moja konstatacija prilikom opisivanja NHL Rock the Rink-a bila pogrešna (rekao sam da je to bila posljednja šansa da nabavite hokey koji ćete igrati do početka nove sezone). Oni koji su pročitali Bonus znaju da nisam bio u pravu, ali oni koji su imali priliku da odigraju NHL Game of Steel reći će da jesam, jer tu igrinu sigurno nećete igrati do početka sezone. Konami je napravio

Je li to mogući? Jer je igra zaista loše napravljena. Poklonici najviše igre na svetu kažu da to nije moguće jer je hokej - hokej, ma koliko on bio loš. Nažalost, ovaj hokej je to samo nominalno; pošli svih uvodnih menija koji su strano opšmi i zadovoljavaju sve najviše standarde općina za hokejašku simulaciju, počinje utakmicom koja je to nominalna, da ćete je vjerovatno posle pola sata igranja vratiti u CD katu u kome ste je kupili.

Oživljavanje starih igara koje su bile ultra hitovi je vjeoma lepa ideja, moći se momci iz Konamija pokušati da naprave remake Blades-a za naše nove blice (Sony PlayStation). Ako je tako, uz dužno poštovanje pred Japancima izvinjavati se što sam propustio poentu, ali ako nije onda je o igra koja je vjeme izlaska promislala za nešto 5. godina izdavanja sigurno da bi se '95 ova igra prodala u petocifrenom broju primeraka). Toliko o Konamijevom velikom promišljanju, a mi se vraćamo na neke bolje stvari u nastavku...



zvuk	grafika	igrešni	atmosfera
3.0	3.5	1.5	2.0

svate posao nepri-

mančke strane igra bi

da izgleda mnogo

Za razliku od npr.

o a ova igra je sa

ošijim teksturama,

veoma lošom animaci-

zadine. One izgleda-

su uzete iz nekog

Ovaj nedostatak je

manje izražen kod

zadina (kada igrate po snegu). Svetlosni

uradeni nešto bolje. Eksplozije izgledaju

pošto imate malo oružja i one su malo-

Sam model vozila je lepo uraden, sa dosta

ali detekcija je mogla biti i bolja. Veoma

vam cev topa propasti kroz stenu ili sl

se nešto spornije iscrtaiva pa ćete dolaziti u

da stignete do pola puta, a dalje ne možete jer

puta (tj. nije se iscrtao)

u igri je blagi tehno, a sve numere su dobro

u futurističku atmosferu igre U toku igre se

prilavati

nu-

tr

svak-

svoju

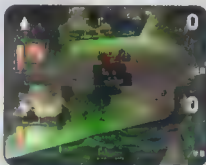
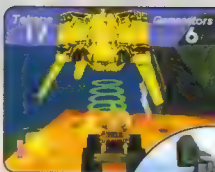
za

Zvu-

možda

dra-

neioj



nostavno sami izai.

Sve u svemu ova kopija Twisted Metal-a nije baš najbolja, ali to ne znači da nije vredna naše pažnje. Ako ste milion i jedan put prešli Vigilante 8/2, a pobeu u Twisted-u prestali da brojite, nabavite ovu igru - nećete se pokajati. ■



Memorijalna kartica
3. blok

Memorijalna kartica
4. blok

Memorijalna kartica
5. blok

Memorijalna kartica
6. blok

Memorijalna kartica
7. blok

Memorijalna kartica
8. blok

Memorijalna kartica
9. blok

Memorijalna kartica
10. blok

Memorijalna kartica
11. blok

Memorijalna kartica
12. blok

Memorijalna kartica
13. blok

Memorijalna kartica
14. blok

Memorijalna kartica
15. blok

Memorijalna kartica
16. blok

Pool Academy



Uroš Tomic

8



Se vremena kada sam prvi put pokušao da igram u virtuelnu verziju bilijara. U to vreme sam bio u osnovnoj školi i pravi bio u rukici i okinam svoju sticu na tolu, pa je ovo igra ispunila sva moja očekivanja... U današnja vremena, kada imate na raspolaganju simulatorske igre, koje vam pružaju perspektivu i možete da vidite putanju omeaćenu strelcom, prilikom ne kocku birate felu, a na R1 u igri odabirete strelac. Bravcem gore i dolje određujete intenzitet udara, a pritiskom na krstić ispaljujete kuglu. U ovoj igri možete u opciji gde možete menjati i podešavati zvuk, pristupiti memorijalnoj karti ili odmah igrati. To je jedna stvar koja vam omogućava da se prilagodite igri. Možete da odaberete razni nivoi teškoće, od najlajz, redom do najveće. Bowline štovi ima pravila kao kuglanje i Tidiwinis u igri. Možete da odaberete "polopite" felu pa onda nastavite sa partijom. Možete još i opcija "Call shot", koja se podrazumeva da vam pokaže putanju udarca, tako da pre "potopijane" kugle morate da razmislite koju potopite i u koju kuglu ćete igrati protiv kompjutera, ali možete da igrate i na dvije više igrača. Sama grafika je dobra, ništa posebno, ali je u svakoj igri mnogo važnije da li se kugle ponašaju realno i u skladu sa svim zakonima fizike. To je ono što igra treba da ima, pozadina, monoton, mogli su više pažnje posvetiti samim vizuelima, to bi bilo mnogo bolje. Igra je dobra, ali... Atmosfera nije ni malo loša kada se zanemare nedostaci koji su u ovoj igri svakako prisutni. Igrivost ne treba posebno spominjati, svako ko igrati voli da igra biljar reći "samo" za ovom igrom. Igra je svakako malo posrećna i zabavljiva. Igra je svakako jedna od boljih u ovom rang. Meni se svidela, to znači da i vama treba da li vam odgovara. ■



bonus

31



Milijan Lakić

DISCWORLD NOIR

Detektivska priča
u mračnom gradu magije
i kriminala, zvanom Ankh-Morpork



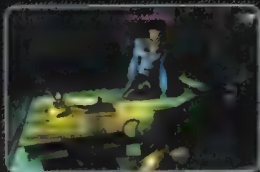
Uvodna rečenica:
vam je zvučala
poznato? Pomislili
ste na jedan drugi

playe od
smeđa koša
crno srce.
Na pitanje
da je je
M u n d y
imao neke
prijatelje
kojima bi se
m o g a o



Može. E, t, e. Njega, počinimo sa opisom ove igre. Discworld Noir je klasična point&click avantura i ponašanje se ističe od drugih igara na PlayStationu jer je ovaj žanr jedan od najmanje zastupljenih žanrova na ovom sistemu. Ova igra zaista ima puno elementa po kojima bi se mogla svrstati i u jedan drugi - mnogo zastupljeniji - horor žanr, počev od samog uvoda. Međ punog meseca, tuje se zavijanje vuka. Glavni junak beži, očigledno spasavajući život. Kamera prikazuje dešavanja iz očiju progonitelja. Besfomučna jurnjava se odvija kroz mračne ulice grada prema dokovima. I završava se smrt glavnog junaka. Ponovo se vidi pun mesec.

A onda počinje priča, koju nam priča glavni junak - privatni detektiv Mr. Lewton. Glavni junak nam priča priču? Pa zar malopre nije poginuo? I on sam kaže da se puno puta budio u raznim stanjima i na raznim mestima, ali da mu je ovo ipak prvi put da se probudio mrtav. Čekajte malo, pustite ga da ispriča šta ima na seć, da onda stvari bitli malo jasnije. Ili možda ne?



Discworld Noir
TWG
PAL
Avantura

Igre
Izdavač:
Sistem:
Žanr:

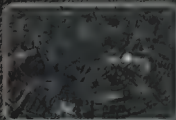


Pratiti odgovor je kratak i jasan. Da je ovaj mesec o njegovim poslovima - ništa. Jedina informacija je da je nedavno doputovao na brod po imenu Milka koji je još uvek u pristaniku. I da se sa rezultatima istrage informisati kod neke lokalne hotela.

Od ovog trenutka nastupa je zaslužni Mr. Lewtonom, u onoj meri u kojoj vam to dozvoljava. Kretanje po prostorijama vidite priliškom na X, na lokaciji na koju belite ide, action dugme je krog, kvadrat ima funkciju escape dugmeta i se trouglova ispuštete predmete. Mr. Lewton kao pravi privatni detektiv ima svoju sveščicu u koju notov podatke od važnosti. U njoj se nalaze slučajevi na kojima radi, podaci o konkretnim slučajevima, svi kontakti i osumnjičeni likovi. Ova sveščica vam biti od neobične važnosti u toku igre, jer vam biti pravi podsetnik koga i šta trebate raditi. Ovaj sistem čuvanja podataka od važnosti bitnih za dalji tok igre je odlično smišljen i realno rešavan i što je najvažnije potpuno integrisano. Takođe postoji i inventar koji se bavi sa stvarima koje mnogi igrači vole, pa se može koristiti za objašnjavanje.

Možno uočiti kako podaci u ovoj sveščici nisu samo za gledanje, već se mogu koristiti. Pošto je budete ispitati stvarite da u neke stvari možda ništa zanimljivo pa zato je malo bolje razmišljeno kako je izvedeno.

morate kliknuti na ivicu ekrana. U tom trenutku pred vama će se prikazati mapa opasnog, nestogolovnog grada Ankh-Morporka. "Ali, hej, prosto ga morate voleti!" kako to kaže



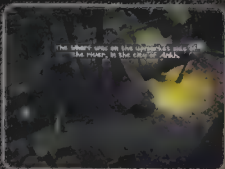


mpatični Lewton. Mesta na koja
te idu su osvećljena dok su ostala
polumraku. U ovom trenutku
tjena su samo dva mesta:
ova kancelarija i Wharf tj. pris-
e. Kako budete napredovali kroz
ve više i više mesta će biti osvet-
a, pa grad više neće izgledati kao
restrikcijom struje.

kako bilo priča ide dalje, nećemo
o otkrivati dalja dešavanja koje su stvarno neočekivana. U
cina puno stvari će se zapetljati i otpetljati kroz razne
različite događaje. Na to vreme čita čuti bezbroj duhovita
i raznovidno mračnoga, pošto Mr. Lewton očigledno
ima veći uticaj na događaje. Takođe Mr. Mordredova de-
sadnja.

o muškalo ot-
puno stvari o-
a ponekim zak-
na će iznenaditi
lebe. Njegovi
na svet su
ako izrazimo
pažnje.

ao je red, da
mo par zamerki
va i osnovna je
porost, što po-
u odvijanja radnje to i kad su u pitanju likovi. Kao
anju bilo je više nego par trenuta. Kad sam sa-
odustanem od daljeg govora jer sam bio



amo reći hyale. Likovi i ambijent su originalni i
puno odgovaraju celokupnim dešavanjima i
je su statične ali to je standard za ovaj tip igre dok su
kovi odlično animirani.

može reći korišćenje filma. Igra je
stvorena za ovaj tip igre.

zvuk	grafika	igrivost	animacija
5.0	4.5	4.0	5.0

89%

Samo u

BeaSoft-u



Prošlo je vreme kada si nekažnjeno ma-
kljao protivnike, a nije imao ko da ti uz-
vрати. **SEAT MASSAGER** je genijalni do-
datak za PlayStation koji će ti vratiti svaki
udarac, pucanj ili sudar sa ekrana i učiniti
da ga osetiš skoro po celom telu. Dovoljno
je da ga postaviš na stolicu u kojoj sediš, a
pet snažnih vibro-masera smeštenih na
butinama, leđima, kičmi i vratu preneće
svu akciju sa ekrana i to različitim jačinom.
I to nije sve. **SEAT MASSAGER** možeš
koristiti nezavisno od konzole kao lični ma-
sažer, uz pomoć dodatka koji dobijaš uz
njega. Idealan je za duga putovanja koli-
ma, na poslu, u kući.

- Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160. Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47. Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24 Tel: 011/311 82 41
Novi Sad: Miletčeva 36, Tel: 021/ 617 038 064/117 53 36
Zemun: Anđeova 3. Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Ter: 064/120 71 51



Marko Lambeta

Muppet RaceMania

Već dve decenije Muppet Show zabavlja ljude svih uzrasta širom sveta. Ali mora se priznati da je usled poplave raznih vidova elektronske zabave ovakav način zabave pomalo pregazio točak vremena. Sa igrom Muppet Race Mania nezaborna: Mapetovci se vraćaju na puteve stare slave svojom prvom videom igrom, i to u velikom stilu. Travellers Tales, tvorci hitova Toy Story, Sonic 3D, Mickey Mouse i dr., ni ovoga puta nisu zakazali. Pred nama se nalazi ozbiljno odrađena igra koja po konceptu podseća na SonicR, Mario Kart i Crash Team Racing, ali ih kvalitativno daleko prevazilazi.

Na početku možete izabrati samo osam Mapetovaca, dok ostale (ima ih ukupno 25) morate sami otkriti u toku igre. Svi likovi su sjajno modelovani i animirani i za ovaj tip igara dosta veliki (za razliku od Crash-a npr.) tako da izgledaju zaista lepo. Kermit, Gonzo, Gica i ostali šašavi likovi upravljaju još ljudim vozilima. Gonzo uprav-

lja svemirskim tanjilom, miš Rico vozi sir sa točkovima. Upravljanje ovim "opakim mašinama" je krajnje jednostavno i

neće vam zadavati nikakve probleme.

Staze su tematski vezane za 6 do sada snimljenih Mapet filmova, "Ostrvo s blagom", "Mapeti u svemiru", itd. Sve staze su sjajno urađene: šarene, zanimljive i nevine. Kretanje kamere i animacija sprajtova su glatki i brzi što doprinosi dinamičnosti trka. Vizuelni utisak obogaćuju i kratki filmovi pre svake trke, koje takođe odlikuje i tipično mapetovski humor. Pored svoje vozačke veštine u trk možete konstiti i razna "razorna" oružja navodene pilice, nibe-rakete, pingvine koji eksplodiraju kada stanete na njih. Oružja dobijate sakupljanjem zvezdica na putu a njihovo korišćenje usponice protivnik. Ili, ce ih izbaciti sa staze. Sakupljanjem vođa dobijate dodatno ubrzanje (taster R1), a kada popunite skalu u gornjem desnom uglu možete izvesti specijalni potez koji je različit za svaki od likova (taster R2).

Pored impresivnih tehničkih karakteristika i odlične igrivosti ova igra je uz to veoma zanimljiva i kompleksna (za razliku od konkurencije), iako na prvi pogled ne izgleda tako. U Muppet

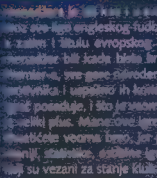


Muppet RaceMania
Izdavač: Midway
Sistem: PAL
Završ: Trke
Igra: PlayStation

Igor Simic



Premier Manager 2000



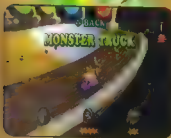
Još davne 1992. grupa ljudi koja je sebe nazvala simpatičnim imenom - Cynis izdala je na tržište menadžeriju koja je bila toliko bolja od ostalih da su je jednostavno svi igrali. Prvobitna verzija napravljena je za Amigu, i tokom godina promenila je platforme: PC, Sony... i proizvođače (Code masters, EA Sports...) ali je delimično zadržala svoj ideju. Najnovija verzija čuvenog Premier Managera dolazi nam iz EA Sportsa i odnosi na verzije iz predhodnih godina (98-99) je značajno unapređena. Cilj ove menadžerije je da kao i u stvarnom svetu (logično, zar ne?), napraviti što bolju ekipu i uspešno napredovati kroz sve lige engleskog fudbala (počinjete iz Englands division 3), ovojiti titulu Premier League (moćna i duplo brža i zahtevnija evropska šampiona). Uraditi sve gore pomenene "stvari" nije nimalo lako, ali kakav bi to karakteristika bila kada biste kroz lige prolazili lako. Da li je onda igra toliko dobra? Za razliku od predhodnih verzija, sve gore pomenode stavke je moguće izvesti samo ako vodite svoju ekipu, sagledavate mehaniku i uspešno ih izvesti. Premier manager 2000 je, čini mi se, odlikovao sve važne karakteristike koje je igra poseduje, i što je njome vidno suštinstvo i prave poslovice o menadžeru: sličnostima, igraćima iz nižih liga... i slički plus. Managerova igra sadrži na vizuelnu prezentaciju i dubinu igre. Zbog tog svesti vodstva prezentacije veoma brzo. Jer poče 3 sate igre i nećete moći da razlikujete slovo zato što su slični stru, globalni, statistički, ostale igrači izuzetno su razgledni što da vam predstavljaju još jedan problem (neće postojati ni su vezani za stanje kluba koji vodite). Samo odigravanje utakmica i delovanje na terenu i bilansiranje poslovanja i mod čete da ih vidite samo na spoljnjim aspektima. Igra je veoma brza i laka za igranje. Svesti da dužine igre ne postoji primedba jer je igra (kao i u stvarnom svetu) toliko brza da vam smetati što sezonu odigravate najmanje 5 sati. Uopšte govorim, Premier Manager 2000 je odlična igra. Da ova igra sadrži legendarnog LMA (Colomasters) bilo bi najbolje na svetu. Ili da ova igra sadrži njene kvalitete.



Multi Tap
1-4 Igrača
Amiga
Kompetitivno
P. M. 2000
Izdavač: Interactivos
PAL
Sistem: Završ
Igra: PlayStation

ovak	grafika	igrivost	atmosfera
1.5	4.0	4.0	5.0

Race Maniji postoji obilje igračkih modova, tumira, skivenih staza i likova. Ovi elementi će vas terati da joj se često vraćate i sprečiti vas da je brzo "izgubirate". U Takmičarskom modu najprije vam je dostupna samo po jedna staza, a kad pobedite u trci otključavate ostale. Borbeni mod je simpatična verzija Twisted Metal-a, cilj je jasan - neutralisati sva protivnička vozila. Ako izaberete da odigrate Avanturu izvršavaćete brojne zadatke: sakupljanje zvezdica ili voća za određeno vreme, rešavanje slagalica, pronalaženje skrivenog Mapeta kog zatim morate pobediti u trci ili borbi itd. Tu je još i Stunt



mod u kome je pored brzine potrebna veština i preciznost. Budući da se svaki od načina igranja može odigravati tj. proširivati vašim vožnjama, mogućnosti igre su gotovo neiscrpne. I pored Race Mania je dokaz da i današnje vreme bombastično i neprijateljskih "megahitova" može ipak potruditi da osim poznatog i poznatog naziva igra ponudi i nešto više. Ljudi koji su igrali Travellers Tales-a vam nude



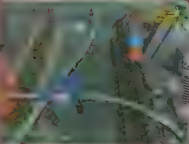
ponekad na TV-u "gvirnu" šta rade Kermit i kompanija ili jednostavno vole zanimljive trke, svakako će se sjajno zabaviti.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	3.0	3.5

70%

Prvi koraci u svetu igre

Kayser, koji je 1990. godine izdao svoju prvu igru, je bio prva igra koja je bila dostupna na konzolama. Igra je bila vrlo jednostavna, ali je imala jednu veliku prednost: bila je vrlo brza. Igra je bila vrlo jednostavna, ali je imala jednu veliku prednost: bila je vrlo brza. Igra je bila vrlo jednostavna, ali je imala jednu veliku prednost: bila je vrlo brza.

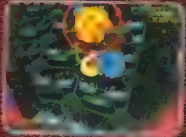
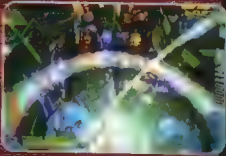


Igra je bila vrlo jednostavna, ali je imala jednu veliku prednost: bila je vrlo brza. Igra je bila vrlo jednostavna, ali je imala jednu veliku prednost: bila je vrlo brza. Igra je bila vrlo jednostavna, ali je imala jednu veliku prednost: bila je vrlo brza.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.0	4.0	4.0

65%

Miloš Marković



1.11.2

Moriska kartica

Ako vam se svidi

Pročitajte ovdje

Pročitajte ovdje

1.11.2

Moriska kartica

Ako vam se svidi

Pročitajte ovdje

Pročitajte ovdje

Pročitajte ovdje

Pročitajte ovdje

Pročitajte ovdje

Pročitajte ovdje

TRON BONNE

U ova tmurna i siva vremena, kada je originalnost jedino što se traži od renomiranin firm, koje k'o za mašer jedino tu osobinu ne poseduju, pravo je zadovoljstvo nabasati na igru koja se odlikuje makar malo zanimljivijom pričom i radnjom.

Tron Bonne nije od onih igara koje se mogu pohvaliti potpunom originalnošću, ali da je dobra i na neki svoj specifičan način unikatna, to čak i ja moram da priznam (a ja ni pred sudom ništa ne priznajem).

Sve se vrti oko porodice Bonne koja broji neke čudne persone i sumnjive likove "Glava" porodice koji se odaziva na ime Tizei je pomoću male Tron pokušao da odradi akciju upada i pljačke drevnog hrama koji čuva bago "Daninu suzu", misliki predmet veike duhovne (a i materijalne) vrednosti. Pošto je Tizei osoba koja baš i ne haje preterano za svoju karmu i duhovno stanje, njega ovaj predmet interesuje isključivo radi profita ("Pare pare vo m samo pare"). Tron je mlada devojka, obdarena talentima projektovanja i izrade robota i kujejakvih svemirskih bahanalja pa je stoga Tizei odlučio da iskoristi svoj uticaj kao glava porodice da podstakne mladu Tron, kako bi ona svoje talente iskoristila u čiju obnovljivanja novca Tron je izgradio brod na kome se naaze ona i Tizei 40 malih robota koji su njihov pomoćnici (40 "ajduka")?

Na prvom nivou Tizei se nalazi u unutrašnjosti novozagrađenog borbenog robota Gustafa, koji je konstruisan da porodici olakša putu za gore navedenim predmetom. Pored toga što je ovo uvodna i prva misija, veoma je važna za samu igru i priču jer se baš na kraju prve misije počinje radnja. Naime, mlada Tron i kada nije p tala odakle njima fondovi za izgradnju takvog jednog broda, robota lakeja i velikog

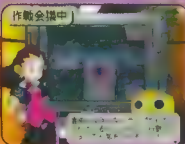


(novčana jedinica)

Kada je Tron tu shvatila, na nju je pao zadatak da pronađe pomenutu sumu i izbavi Tizeia od zlih intergalaktičkih zelenasa. Počinjete sa sumom od 31.600 zenija i tek tu shvatate da ovo nije jedna od studijskih, krvavih ozloglasenih gara za koje treba minimum mozga, jak žučnjak i izdržlj. u palac

Tron stoji u gavrim odajama i odatle upravlja celim brodom i Gesellschaft-om i svima koji se unutra naaze. Može da se kreće iz prostorije u prostoriju i daje naredjenja, pričja sa robotcima, kupuje, prodaje, oduzima i dodaje

Od prostorija su tu Glavni Štab iz koga se roboti šalju na skautske misije u potrazi za predmetima koji donose novac i su neophodni za unapređivanje Gustafa i malih robotica. U laboratoriji u kojoj se mogu proizvesti napitci za obnavljanje energije se lakode strajuju nove tehnologije koje će pomoći pri unapređivanju, a i su tu i teretana ostava (u kojoj vam objašnjavaju za šta koji predmet služi i gde možete da prodajete nepotrebne predmete), kate i sala za mingovanje. Sala za mingovanje posreduje neposredno preposle misije tu vam se tehnički objašnjava kakva je sledeća misija, šta i ko vam stoji na polaganju, a nakon misije se tu broje novac i predmeti, skauti donose stvari sa terena koji su obilazili ili dobijaju poene na statistike. Roboti su nešto sasvim drugo u priči. Svaki od njih poseduje jedan specijalan talenat koji je sam otkrio ili još nije, ali ste zato vi tu da mu pomognete. Ti talenti su raznovrsni, tako da roboti koji poseduju "Sniper" idu u Gustafa zajedno sa Tron kako bi bili nšandžije, tu su stratezi koji vam daju savete šta i kako datje, roboti koji su dobri u izumiteljstvu i borbi. Robote još možete i trenirati u teretani, u početku samo snagu, a kasnije i brzinu i možda i neke



Gustafa, pa se zabezexnu! kada je shvatila da je Tizei oset od strane Klajda i gospodina Loata kojima njen "rodo" duguje sumu od jednog miliona zenija

The Misadventures Of Tron Bonne
Izdavač: Capcom
NTSC
Sistem: Arkadna pucačina
Zanr



druge, ali zanimljivo je to kako ih "bucate". Svako pojačanje robotika iziskuje treniranje istog u pojedinim stvarima, tako će da b ojačali morali da gađaju, mete bombama koje neko drugi baca na vas, a brzinu tako što



radite u "kujini" na usuzivanju drugih robota. Za oba imate ograničeno vreme i broj meta za gađanje ili robota za posluživanje, vreme je uvek isto ali broj meta ili robota skače u odnosu na prethodnu misiju. Inteligenciju razvijaju "na terenu" obavljanjem raznih radnji. Ovi elementi doprinose da igra dobije na zanimljivosti i da ne bude monotona ili neinteresantna.

Roboti su stvarno od velike pomoći pošto bez njih ne biste mogli da odradite neke stvari, oni ulaze u kuće i prostorije koje su Gustafu nepristupačne, sakupljaju predmete koji oko padaju ili pomažu kada iskrсне neki logički problem koji Gustaf ne može da otkloni velikokalibarskom municijom. Kada krećete na misiju, dobijate podatke o tome šta se na terenu nalazi, kojeg robota vodite, a to može biti Gustaf, Gustaf-tank ili



Neka čudna letelica koja se javlja na RPG misiji. Pored RPG misije tu su još i "Action" misija i "Puzzle" misija koje se razlikuju po pogledu i principu igranja. U akcionim misijama pogled je iz trećeg lica i cilj je eliminisati (ne ubiti) građane da vam ne smetaju, pokupiti zlato iz banke i uteći, RPG misija vas vodi u tunele gde kopači traže mitske kristale koji omogućuju podmlađivanje. Puzzle misija će neke podsetiti na legendarnog Sokobana-a, staru logičku igru, cilj na ovim misijama je da pretovarite tri "olakšate" neku robu sa dokova i posle je "utopite" za novce. Na kraju svake misije vas



čeka "baja" kojeg morate da eliminirate u cilju daljeg napredovanja. Svi likovi su "mangovito" urađeni, komični su u simpatični, posebno mali roboti kada se uplaše ili kada im Tron izdaje naredjenja. Roboti svojim izgledom podsećaju na LEGO figurice, pa su samim tim još simpatičniji. Grafika je zato malo "zakazala", nije tu baš sve kako sam ja navikao da bude



u Capcom-ovim igrama. Daleko od toga da je ružna, samo su se kreatori mogli malo više potruditi (poligoni više nisu u fazonu), muzika je osrednje izvedena, a zvuk levitira malo iznad nje. Ali, kad se već nisu trudili oko šminke, drago mi je da priznam, otvoreno i bez prenemaganja, da su atmosfera i igrivost sjajni. Iako u početku

Samo u

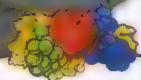
Beasoft-u



Vreme darivanja i poklona je iza nas, ali je Beasoft ipak pripremio **paket** koji sadrži: **Game Boy Color** u boji po tvom izboru, **multigame kertridž** po izboru sa više igara, **ispravljač** da ne moraš više da kupuješ baterije, **futrolu** *(kao sa slike ili adekvatnu zamenu) da ne bi izgrebao Game Boy, **player set** koji ti uvećava i osvetljava ekran tako da se možeš igrati i noću. Dakle, sve potrebno za igranje u jednom paketu. **Ponuda važi dok zalihe traju.**

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	3.0	5.0	4.5	

- Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/ 421 355, 429 848
- Centrala:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Tel: 011/ 311 82 41
- Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ilićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51



FRUIT OF THE LOOM.

THE ORIGINAL SINCE 1851

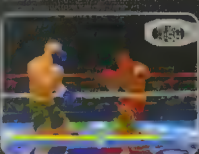
Beograd - TREF 1 Pešački prolaz - Pal. Albanija, Tel: 011 / 3341 - 975,
CARVEL Bul. Vojvode Mišića 14 (B.sojam hala 12), Tel : 011/ 176 - 1112,
ASY Zmaj Jovina 18, Tel: 011/623 - 493, DEKADA Tržni Centar Markator,
AUTHENTIC Čika Ljubina, Tel: 011/ 328 - 3128, TREF 2 Pešački prolaz - Terazije,
TREND 2 27. Marta, Tel: 011/3241 - 441, TREND Terazije 31, Tel: 011/3233 - 446,
CENTAR SPORT Auto put 2, Tel: 011/600-683, CHERRY K. Višeslava 63, 011/5321-090
FIST V. Stepe 197, Tel: 011/469-540, M COMMERCE Karađorđeva 48, Mob: 063 201- 752,
MODERATO Partizanska 73d, Tel: 011/532-908, STR TREND K. Milutina 18, Tel: 011/3242-933,
Vrbas: 3M Maršala Tita 56, 021/730-612, Čačak: BUFFALO Bate Jankovića 21, Tel: 032/22-5594,
Ruma: RUBIS Ulica Glavna bb, Tel: 022/429 - 003, S. Mitrovića: RUBIS Žitni trg, Tel: 022/213 - 232,
Zrenjanin: MARINA, Kralja Aleksandra 8, Subotica: TIME JEANS SHOP Dimitrija Tucovića 4, 024/33-125,
Užice: TOP SPORT Vojvode Maslaca 1, Tel: 030/518-691, Srbobran: ZMAJ Zmaj Jovina 3, Tel: 021/730-612,
Šabac: ENSO V Jovanovića 7, Tel 015/345-003, Mš. RITAM PLUS Trg Vojke Jugoslavije 6, Tel: 018/ 547 - 311,
Leskovac: SPORTSKI GRAD Bulevar Oslobođenja 35, Tel 016/21-2329, Novi Sad- SPRINT Dunavska 021/25-763,
Herceg Novi: BM TRUST Save Kovačevića 22, Tel. 088/21-104, Podgorica: EUROCOM Slobode 74, Tel: 081/225 - 945,
Budva: MEGASPORT Njegoševa 111, Tel: 086/ 53 - 451, Kotor: POPAJ SPORT Stari Grad 323/324, Tel: 082/12 - 242



BOXING

Drži ruke gore! Pazi na levu!
 Kad misliš Upozor!
 Kad gal Noličam!
 Pobjeda je naša! Idemo da!

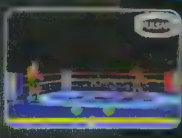
U ovom fantastičnom borbom boksu, koji vam pruža izvanredan i izazovni doživljaj, ovo će predstavljati pravi izazov za vas. Najbolji sistem je trener u stvarnom vremenu koji vam omogućuje runde bez prestanka. Ali ne morate se tako jer je boksu veoma stalo do toga da vam pusti, odnosno u pobjedi u svakom meču. Victory Boxing 3 jeste boksovanje mudro, što znači da donosite protivniku da iskoristi vaše slabosti i to je moćno i neverovatno, kroz nekoliko rundi, boksovanje preko puta ponesete snage i koncentracije, a na vama je da to primetite i na najbolji mogući način iskoristite.



U najbržem obrat i preskoko svod. To nikako nije važno jer je veoma važno svaki udarac o čemu kažu i vaši miši prstima. Sada kada vam je volju mudrac kaže, baš otvoro tajnu uspeha u plemenitoj borbi, možete bez problema početi sa osvajanjem titule svetskog šampiona. Što li jeste dijelovi igre. Dakle, posle veoma simpatičnog uvoda koja je igra "pozajmljena" iz filma Rocky II (ili jeste prvi deo koji bi se mogao činiti kao da se delovao izreke akcija...), igra u prvoj rundi gde vam je ponudeno opcije koje možete veoma brzo isprobati jer su pratećki meč, veoma moćni. Ali to, bina, ovaj staviti da se ne bi omejevanje da ne biste imali tako mogućnost odigravanja glavnog događaja (imajući JVC-a su milili na to da vam ne bude dosadno). Kada prodete kroz prvi meč (oko 10 čete odabrati glavni događaj) igra vam se deluje veoma brzo dosaditi pojave vam se i drugi meč (New Yorker i Load Boxer od kojih je jedan napredniji od drugog). Onda čete moći da odigrate više mečeva, odakleste jednu od petnaest mečeva, ali čete, koji koje vašeg boksera, imaju njegove



to što u zavisnosti od toga da li se vaš pučen koristi levom ili desnom rukom i od toga kojim se načinom

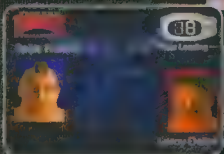


borbe kombinovati testere drugacije da biste izveli udarac, što bi se upotrebilo moglo na bilo koji svoj stil i specifičan način udaranja.

U ovom borbom boksu, koji vam pruža izvanredan i izazovni doživljaj, ovo će predstavljati pravi izazov za vas. Najbolji sistem je trener u stvarnom vremenu koji vam omogućuje runde bez prestanka. Ali ne morate se tako jer je boksu veoma stalo do toga da vam pusti, odnosno u pobjedi u svakom meču.

U ovom borbom boksu, koji vam pruža izvanredan i izazovni doživljaj, ovo će predstavljati pravi izazov za vas. Najbolji sistem je trener u stvarnom vremenu koji vam omogućuje runde bez prestanka. Ali ne morate se tako jer je boksu veoma stalo do toga da vam pusti, odnosno u pobjedi u svakom meču.

No, primetili ste da sam vam ispuše nagio ispušao glasavarenjem dobicete najmanje poena, nokauti najviše, ali nemojte samo juriti jer protivnik ima izuzetne kontra-namene. Kao i u svakoj igri i ovdje postoji "bina", a on se sastoji u tome da neograničen broj puta možete sparringovati i tako zaraditi poene koji će vam biti veoma važni. Tokom karijere dobicete i trenera koji će vam pokazati specijalne udarce, kojima čete protivnike polakivati mnogo lakše, a pralica vas i novine čiji su naslovi dovoljno jednolični da pomislite da ste na čitavom istu (stare dve godine). Posle prvih par borbi verovatno će početi da vam smetaju jednolični komentari vašeg trenera ali nažalost nećete moći da ih izbegnete i oni će vas pratiti do samog kraja. Sama borba je simpatično urađena, ali je nepotpuna minus za JVC jer osvajanje titule u bilo kom rangu (Local, National ili World) nije promena kakvim efektima, i ipak u dočeti da vas predstaviti bez obzira na to da li se borite za svetu krunu ili peto mesto u lokalnoj ligi. Victory Boxing 3 je dobra igra, ali ne donosi nam ništa novo jer iz serije Kings-1 i dalje najbolje igra ovog žanra na tržištu. Za sve one koji su Knockout Kings-e "izgustirali" ovo zgodne prilike da se ponovo zabave uz boks.



Victory Boxing
 Izdavač: Victory Interactive
 PAL
 Sistem: Zlatni
 Boks



zvuk	grafika	igričnost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.0

71%

Miloš Marković

ARMORINES

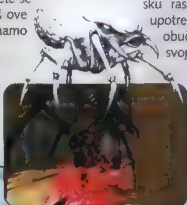
PROJECT S.W.A.R.M.

Firma Acclaim već dugo se nije pojavila na igračkom tržištu sa dobrom igrom. Ako se vratimo par godina unazad, u doba kada je vladala Sega Mega, setićete se da su sve dobre igre bile potpisane od strane baš ove firme. Ali Acclaim se ne predaje tako lako i sada imamo priliku da odigramo igru koja to potvrđuje. Ova igra je po žanru pucačina iz prvog lica, a za priču ima već istrošenu priču o propalom eksperimentu. Naučnici su pokušali da naprave portal između dve dimenzije. I kako im je to pošlo za rukom (iz 200-tog pokušaja) neko se napravio pametan i sve zabrljao. Pri tome su otvorili portal ka sasvim drugoj dimenziji u kojoj, pogađate, vlada zlo. Paralelno sa ovim projektom se razvijao i projekat "Armornes" koji je mnogo ranije za-

vršen, i koji predstavlja poslednju odbranu protiv bilo kakvog napada. Vlada je planirala da ovaj projekat nikada ne koristi, ali pošto su bića iz druge dimenzije ratoborno nastrojena, i pripretila da unište ljudsku rasu projektat je morao da bude upotrebljen. Vi preuzimate ulogu super obučenog marinca koji je najbolji u svojoj klasi i koji je angažovan da ove

kreature pošalje gde im je mesto. Po kvalitetu grafike igu možemo uporediti sa grafikom u Medal of Honor-u ili u Quake-u 2, s tim da su teksture kao i poligoni urađeni lošije nego u gore navedenim hitovima. Animacija pozadine je zaista lepo urađena kao i boje koje

su u skladu sa žanrom igre: pretežno tamnije, dok je u pojedinim nivoima (čitaj: prvim) situacija obrnuta - više svetlije nego tamnije. Kao što sam ranije naveo poligoni bi mogli mnogo bolje da se odrade, pa se nemojte čuditi ako vidite "kockastog" protivnika, ili ako vam oružje



Miroslav Đorđević



...nije je još jedna fiktivna pucačina, već igra koja ima prilično dobru priču. Iako su se autori ove igre trudili da ubacivanjem dve potpuno različite igračke tehnike u jednu igru razbije monotonijsku pucačinu i stvore više nego prosečnu igru, rezultat je da Vanark ipak deluje originalno i nedovršeno. Priča je punoju obimnija i nojavnija, a sadržina je otprilike sledeća: 2200. godine desila se velika nesreća u laboratoriji na Marsu, posle koje su na onennoj planeti zavladao mrak. Jedini koji može da im stane na put je četi Vanark (posada jednog omanjeg broda) koji treba da se vrati na laboratoriju X (veoma originalan naziv) i time zaustavi ekonomsku katastrofu koja poprima sve veće razmere. Zadatak je da pomognete članovima Vanark tima kako bi oni što lakše i bezbednije okončali ovaj poduhvat. Samom početku igre izgleda slično Resident Evil-u, znači 2D pozadine i trodimenzionalni likovi. Ovaj deo igre prilično loše određen: uklopljenost lika sa pozadinom nije baš sjajna, isto važi za kretanje broda i kretanje likova. Čim stignete do broda i udete u njega, Vanark postaje potpuno druga igra.

U ovom delu igre se krećete automatski unapred, dok je vanja prepušteno skretanje. Igra je prilično zanimljiva. Veoma je lepo dizajniran i trupuću podseća na TAL Imperijase lovce iz ratova zvezda. Za neprijatelje ćete imati širok spektar kojekakvih čuovišta, od mehaničkih komaraca do čimovskih čvaka i aljula. Misije se uglavnom svode na uništavanje nekog monstruma ili objekta, a lokacije na kojima se odigravaju su vrlo lepo i masovito uređene (kamenite površine planeta, mećure, rudnici, a neke čak i ispod vode). Grafika u drugom delu igre je veoma dobra, ali i tu ima dosta stvari koje su u stvari mešavina 3D i 2D animacije. Zvuk i muzika su takođe veoma korektni, ali se ne može reći za igrivost koja je na ovom nivou. Ukupan utisak je da igra nije loša, mada ima dosta manjih neusklađenosti koje će, nadamo se, biti ispravljene u nastavku.

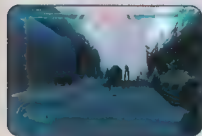


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	2.5	2.5

4.9

propadne kroz neki drugi objekat. Teksture će se često "zatalasati", ali sa druge strane mnogo doprinose vizuelnom delu igre tako da ćemo pogledati kroz prste. Eksplozije izgledaju sasvim dobro urađeno, ali vrlo često ćete hodati mračnim prostorijama - što znači da bi ostali svetlosni efekti mogli bolje da se odrade. Zvuk bi mogao da bude bolje odraden. Dešavaće se da zakasni po koji put, kao i da šušti. Sa druge strane muzika je zaista lepo odradena. U početku će biti blaga, ali kada akcija počne da cun sa ekrana muzika će bitno promeniti ritam. Broj frejmova je zaista visok, i igra neće kočiti ni kada vas napadne armija buba.

Kao neprijatelji u ovoj igri su korišćene bube koje su mutirale i podsećaju na čudovišta iz filma "Osmi putnik", sa ogromnim čeljustima i neverovatnom željom da vas svrstaju u svoj jelovnik. Postoji otprilike 45 različitih vrsta neprijatelja, što je zaista zadivljujuće za jednu pucačku igru. Svaki model je različit i zaista lepo animiran, ali nekako i previše "kockast". Svaka od vrsta ima svoj karakterističan napad, tako da će vas pojedini napadati iz



vazduha, dok će drugi skakati na vas, treći će vas oćarati svojim dahom, a bosovi će kombinovati više taktika protiv vas. Ali uvek postoji to "ali" što igraču

sreću kvari. Igra spada u neverovatno teške igre i ako se pomučite završićete je posle 30 sati upornog igranja (a da biste završili prosečnu pucačinu treba vam 10-15 sati) pa je po težini možemo staviti rame uz rame sa igrom Spec-ops. Uzrok svega ovoga je neverovatan AI, tako da će svaka buba bežati od vaših lasera i čekati najpovoljniju priliku da vas pretvori u komadiće. Ako vam je igranje u jednog igrača preteško ovu igru možete igrati i u dva igrača i to zajedno (cooperativ mod), preglednost je nešto manja ali dve glave su pametnije od jedne. Takođe, podržan je i multi player mod na koji neću trošiti slova, reći ću samo to da izgleda odlično. Kontrole će vam zadavati ogromne glavobolje u početku jer nisu kao u drugim igrama ovog žanra, ali ćete se brzo navići na nov sistem upravljanja.

Igra i ako ima dosta nedoradosti zaslužuje vašu pažnju. Ako imate Medal, a Quake 2 ste naučili napamet ova igra je taman za vas jer ćete se pomučiti da je završite, a predstavlja pravi izazov za ozbiljnog FPS igrača. Zato brzom brzinom do... ma snaći ćete se vi već nekako. ■



CD KLUB

KLUB

★ Veliki izbor igara za Sony Playstation i PC

★ Hardware za PC i dodatna oprema za Sony Playstation

CD Klub Super Mario

Juriya Gagarina 227, lokal 17
(TC ENJUB Blok 45)

telefoni:

011/ 318 45 27
084/ 111 68 01
084/ 116 71 00

posetite nas i na webu:

<http://www.mario.co.yu>

email: s.mario@EUnet.yu



Sonyplaystation II

- igranje i prodaja

MP3 muzika

- preko 50.000 pesama





Miloš Marković

GHOUL PANIC

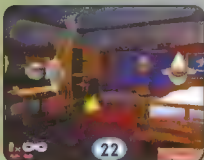


venture moda koji je urađen kao jedna celina. Kada sve podesite važno je i da odredite nivo težine, jer će od izabranog zavisi broj zadataka. U okviru jedne celine morate izvršavati zadatke, a uspešnim završavanjem istih



dobićete i 'gemove' koji su vam preko potrebniji u kasnijim zadacima. Zadaci su raznoliki i vema dobro odrađeni, cilj je obično da spašavate mačke iz kuće duhova, a kada završite sve zadatke sledi obračun sa bosom. Sa grafičke strane igra izgleda vrlo dobro, pozadine su lepo animirane, mada od akcije nećete ni primetiti pozadinu. Zvuk je takode visokog kvaliteta pa neću trošiti reči i slova na opis. Igranje će biti znatno olakšano ako imate pištolj (jer je igra i napravljena za pištolj), ali ako ne posedujete ovako nešto ne brinite i analogni kontroler će poslužiti. Ako imate višak slobodnog vremena uzmite pištolj u ruke i pomrsite račune tim duhovima. Igra je razarajuća tako da se nećete smiriti dok je ne predete. Namco ovom igrom potvrđuje da dominira na polju odličnih igara za decu.

Znamo da je firma Namco izbacila jedan od najboljih pištolja za PlayStation. Shodno tome, ona ja sada izbacila i igru koja bi trebalo da predstavi ovu stvarčicu u pravom svetlu. Ghou! panick je po žanru pucačka



dok ga oči ne zabole. Verovatno se pitate zbog čega? Igra pleni lakoćom igranja, a brojni svetlosni efekti i eksplozije će vas naterati da igrate satima bez pauze (eto zbog čega kasnim u školu). Naravno, igra ne bi bila igra da nema izvesnu dozu humora (on se ogleda u smešnim potezima duhova ili u pojedinim izrekama). Na početku možete izabrati mod za igranje, mada su svi modovi međusobno slični. Ono što se može primetiti je da je igra podeljena na više celina (a celine na nivoe), osim ad-



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.0	5.0	4.5	80%

bonus vas nagrađuje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Emir Imamović, 21. S. Divizije 55/27, 37000 Kruševac
2. Goran Filipović, Nikole Marakovića 9, 11000 Beograd
3. Aleksandar Činč, Niška 29, 18300 Piroć
4. Goran Bračić, Jovana Pavlovića 4/9, 26000 Pančevo
5. Mihajlo Stojinović, M. Nenadovića 22/11, 25000 Sombor
6. Dragan Mandić, Ivo Lole Ribara 15, 23300 Kikinda
7. Igor Osmajlić, Tarasa Ševčenka 1, 21000 Novi Sad
8. Bojan Kurbalija, Đure Đakovića 65a, 26000 Pančevo
9. Robert Lendelj, Vinogradska 19, 24426 Trešnjevac
10. Milija Šćepanović, Nikole Lekića 10, 85000 Bar

CD-om iznenađenja nagrađujemo i tačne odgovore na pitanje postavljeno u emisiji "Bonus nivo":

Nagradno pitanje: Koji je lik zaštitni znak firme Sega?

tačan odgovor: Sonic
dobitnici: Darko Marković (Beograd), Aleksandar Marković (Kraljevo), Neven Lubičić (Stara Pazova), Marko Lazić (Novi Sad), Miroslav Petković

Nagradno pitanje: Koliko delova ima igra Spyro?

tačan odgovor: 2 dela
dobitnici: Goran Varga, Aleksandar Janković (Kraljevo), Vojislav Karadić (Niš), Vanja Grujić, Rade Milović

Nagradno pitanje: U kojoj zemlji se proizvodi Sony PlayStation?

tačan odgovor: U Japanu
dobitnici: Bogdan Teofanović, Nemanja Mladenović (Rakovica), Miloš Vukanović (Valjevo), Aleksandar Mirković, Bojan Petrović (Čačak)

bonus

Za sve informacije u vezi sa nagradom javite se redakciji Bonusa, tel. 340-77-12

Ghou! Panic
Namco
PAL
Svečanost iz prvog lica

PlayStation

MASTER CD

k l u b



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

KATALOG PREUZIMATE NA ADRESI: <http://masterodklub.tripod.com>

<http://go.to/masterodklub>

CD naslovi

Igre

Uslužni

Enciklopedije

Medicina

Mixevi

MP3 muzika

PlayStation

Igre

Konzole

Memo karte

DualShock

N-Pal konvertori

i ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM!

POSEBNA PONUDA:

Program za CD klubove za pravljenje
CD-kompilacija po izboru, i ostale
pogodnosti za CD klubove i igraonice.

Stevice Jovanovića 18

ZRENJANIN

(023) 38-715

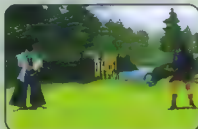
064 128 45 48



Miroslav Đorđević



Većina igara se u poslednje vreme pravi iz čisto komercijalnih razloga. Igre postaju tematizovane i ukalupljene, a jedina novina je blaga grafička unapređenost. Nažalost, veliki broj igara se sasvim zadovoljava takvim igrama i time daje zeleno svetlo proizvođačima elektronske zabave da i dalje rade na isti način. Ipak, pred nama je jedna koliko toliko originalna igra, koja donosi veoma mnogo novina. Samurai Shodown je 2D/3D borilačka igra u japanskom fazonu. Bez obzira na to što svi likovi u igri poseduju neko hladno oružje, igra nije brutalna kao npr. Cardinal Sin. Iako je u pitanju tuča, nećete naleteti ni na kap krvi a kamoli na kosture i slične nakaze. Igra nije bolesno brutalna, za razliku od skoro svih konkurenata. U Samurai Shodown je veoma dobro urađen story mod koji između borbi ubacuje i priču (koju mi nismo u potpunosti razumeli jer je dostupna samo verzija igre pola na enleskom a pola na japanskom). Intro prikazuje devojku koja ima viziju o povratku velikog zla. Njen duh dolazi do vas, moli da stanete na put tom zlu i oslobodite njenu sestru koju su sile mraka zarobile. U zavisnosti od toga koji ćete lik izabrati priča se drugačije nastavlja. Odgledaćete pozamašan broj animacija i načitaćete se i naslušati mnogo razgovora. Tekst koji izlazi je u formi stripa i na engleskom je, dok su sve animacije i sav govor na japanskom. Muzika u celoj igri je u japanskom fazonu i veoma je vedra i definitivno nije uobičajeno za borilačke igre. Grafika je sasvim prosečna. Likovi su 3D dok je pozadina urađena potpuno 2D bez ijednog trodimenzionalnog objekta. Likovi su nacrtani u manga stilu i ne izgledaju loše, dok je ukupnost likova sa pozadinom slaba (ponekad će vam se činiti da lebdite u vazduhu). Osnovne komande nisu teške ali će vam za izvođenje magija trebati dosta vežbe, pa vam preporučujemo Practise mod. Prelaženjem Story moda otvaraju vam se nove, dodatne opcije. Samurai Shodown se ne može porediti sa igrama u vrhu borilačkog žanra (pre svega Tekken serijalom), ali zahvaljujući tome što donosi dosta novina, može privući igrače kojima su klonirane i ukalupljene igre dozlogrdile. ■



svuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.0	4.0	4.0

75%

PC/SONY PLAYSTATION

SONY Playstation PC Originali MUZIKA

Mix - Kompilacija 165 din

70

din/CD

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u

ZRENJANIN

7.Jula 18

11 - 19 h

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22 - bivši Video Klub 22

radno vreme: 12 - 20 h

**NOVO
PRODAJNO
MESTO**

e-mail: pilemk@eunet.yu

KATALOG možete skinuti sa
members.xoom.com/pilemk
ili
pilemk.8m.com

c e d e t e k a MK

023/34-238

063/539-380

radimo svakog dana i subotom i nedeljom



Miroslav Đorđević



Kada je Rally Masters stigao u redakciju bacio sam pogled na kutiju diska, uočio logo produkcijske kuće Infogrames i setio se da je to ista kuća koja je proizvela V-Rally 2, verovatno još uvek najbolju reči vožnju na PlayStationu. Pored Infogrames-a, znak firme Digital Illusions. Potpisao sam - ovo mora biti dobro, kad nam dolazi od tako dobrih proizvođača i gubim sam se prevorio!



Kao standardnog introa koji je u ovom slučaju bio sekvenca, počeo sam da prelistavam opcije. Meni je najviše odgovarala gornja opcija i druge šminke počela je da se ukazuje na to da je sama igra verovatno loša (dobro, ali nema potrebe za takvim licanjem), ali onda se pojavio Need for Speed serijala koji je i nalikao i odličan na nastavim dalje. Čega tu sve ima: detaljni podaci o vozačima, najpoznatiji reči vozača, razne statistike, razni komentari, komentator itd. Izabrao sam kola, gledao performanse (menjanjem delova) i nastavio na običnu Time-Trial trku.

Prvo prvo pada u oči je slaba grafika koja se ne može porediti sa (naspram ovog velelepnog) vizuelnim doživljajem koji pruža V-RALLY 2. Endžin je pun bogova, a objekti i kola su napravljeni iz veoma malo, ali takstura, koje sve vreme igraju i iskaču. Prosto je verovatna grafička neujednačenost staza i automobila. Neke staze izgledaju prosečno, bez mnogo detalja ali su ipak pristojne, dok su neke takve da će se čitave građevine dočrtavati u pozadini, a druge će lebdeti, a

automobil prolazi kroz zidove. Najveći problem je upravo u tim momentima kad nekim mestima nivo igrivosti svode na neigrivost. Nedostaci grafike se primećuju naročito u replay opciji koju je bolje isključiti. Takođe je potpuno nejasno zašto su neka kola



napravljeni veoma kockasto sa

mat svim prozorima, dok su neka odrađena sasvim Q.K. (prozima stakla, iskakanje tekstura svedeno na minimum). Muzika nije upadljiva ali sasvim dovoljno upotpunjuje atmosferu. Što se komandi tiče, one su manje-više standardne i odziv vozila na komande nije još mada se zamerka mora uputiti na proklizavanje vozila u krivini koje je pre naglašeno. Bagova ima čak i toliko, pa će se ako auto u pravom momentu uklopi ručnom čuti zvuk proklizavanja guma (kao automobil stoji u mestu).

Nemojte misliti da je sve u ovim igrama loše. Opcije koje su navedene na početku teksta su veoma lepe i zanimljive a posle navikavanja na sve ove bagove možete osjetiti nešto uživanje u igri (ja lično nisam) i posle njega.

Što se preporuke tiče, ja bih svima iskreno preporučio stari dobri Colin McRally i V-Rally 2, a Rally Masters samo teškim reči fanatičima kojima su prva dva naslova već dosadila.



Neka svi vide kako igrate!

Beasoft je pokrenuo emisiju na televiziji u kojoj će učesnici u TV studiju igrati igre za PlayStation i Nintendo 64.

Pravi igrači - javite se

Posaljite svoju prijavu za učešće u emisiji i osvojite neku od vrednih nagrada, odmerite veštine sa najboljim igračima u zemlji i pripremite se za neverovatan doživljaj igre na Sony podijumu za PlayStation...

Prijavu pošaljite na adresu:
BEASOFT, Gospodara Vučića 160
11050 Beograd

Da! Želim da učestvujem u emisiji Beasoft-a na televiziji.

Ime i prezime: _____ Datum rođenja: _____

Potpis roditelja: _____ Telefon: _____

U emisiji možete učestvovati samo uz pomoć ovog kupona!

boNUS

Rally Masters
Infogrames
PAL
Trio
Igrač
Izdavač
Sistem
Jezik





Miljan Lakić

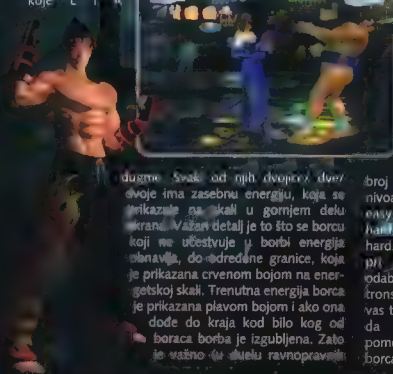
TEKKEN TOURNAMENT



koje moramo naglasiti je da Tekken Tag Tournament nije Tekken 4. Tekken 4 je u razvoju i očekuje se na tržištu 2001. godine. Tekken Tag je tu da premosti veliku pauzu između trećeg i četvrtog dela, i to na najbolji mogući način. Glavna novina je kao što mi ime kaže Tag mod. Tag mod predstavlja opciju smenjivanja igrača u toku borbe, koja unosi mnogo taktičkog razmišljanja u besomučno lupetanje na kuglanju i po dugmićima. Dakle, pre početka borbe, pri izboru vašeg omiljenog borca odlučite se ne na jednog već za dva borca, koje zatim u toku borbe smenjujete pritiskom na bilo koju od L i R dugmića.

Tekken Tag Tournament
Namco
NTSC / Jap
Tuka

NTSC / Jap
Tuka
PlayStation 2



Šta? Svaki od njih dvoje ima dve energije. Svaki od njih dvoje ima zasebnu energiju, koja se prikazuje na skali u gornjem delu ekrana. Važan detalj je to što se borcu koji ne učestvuje u borbi energija obnovljuje, do određene granice, koja je prikazana crvenom bojom na energetskoj skali. Trenutna energija borca je prikazana plavom bojom i ako ona dođe do kraja kod bilo kog od boraca borba je izgubljena. Zato je važno da deluju ravnopravno.

grača) mećati borbu da li im se protivnik obnavlja jer će se u suprotnom slučaju protivnik nevest menjaru igrača mnogo da analizirati u nokautu.

Ovog puta izbačen je Tekken Force mod, ali i to je samo tu Tekken Bowl mod. Da, stvarno su tu kuglanje kao mini igru, koja kao takva predstavlja najbolje kuglanje na PS2. Tekken Tag su čak dobili poseban status gađanja.

Za one kojima se ne dopadaju novi Tag mod i takvih, verujte nam na reč, neće biti mnogo, ostavljena je opšta borba jedan na jedan koja se razlikuje od prethodnog dela.

Postoji još i Practice mod, gde možete proveriti svoje silne poteze, koji je još unapređen, zatim Tekken



koji je već poznat iz trojke, i Theater mod gde možete pogledati završne animacije i preslušati muziku iz igre.

U ovom delu serijala imate izbor borca koji su se ikad pojavili od samog početka, sa tim da ćete prvo morati da se izborite za dobar broj njih.

Izbor težine nivoa ovog puta ide od easy, preko normal, hard, very hard i ultra hard. Samo budite razumni pri biranju, jer nikada odaberete ultra hard elektronski protivnik će vas tako izlupetati da vam ne bi pomogla još dva borca. Za razliku





U prethodnog dela smo vam predstavili izbor vašeg borca već po redosledu: Danilitsa, Bruce, Wang-2, The Gaiolan, Wang Jinrey, Roge & Stone & Panda. Kako izgleda, Ove



True Ogre, Prototyp, Mo
Tetsujin, Devil & Angel i tako posle
Unknown, poznat deo je baš i
izlaskom. Imaće je i da isne a
ise nisu preterendisan scene već
macije boraca u na
Guacijama

Ovo nije real-... U...
...verovatno, i samo tako se može opisati...
...akcija ljudi... sreda...
...om igrom na uvodnu animaciju za...
...taker, Tag Tournament de zakaže učinio...
...u rani ponosi vlasnici PlayStationa...
...osećaju stvarno "ponosnim". Ako...
...udnosti igre za PS2, iz recimo su...
...horror žanra, budu izgleda kao...
...izgleda uvod u TTT, moramo reći da...
...granica između vizuelne realnosti...
...stvarnosti postati vrlo, vrlo tanka.

Kada smo stigli do onoga najvažnijeg, kakva je sama igra? Kako izgleda? Kako se igra? Je li je bolja od prethodnih delova?

počnemo od gamplay-a, jer smo na
strana, putem interneta ili u stranim časopisima

...dali informaciju kako taj Tekken Tag nije poseban, kako nije ništa bolji nego samostalac. Pre svega morao priznati da je isto vremea od kako sam poslednji Tekken 3. Ne želim da kažem da mi je dosad Tekken prvenstveno igra koju se igra protiv protivnika, i da samim tim zahteva preklapanje termina više ljudi, da bi pokazala svoje prave potencije. Ali obzirom da je igra

učenja što srednjokošolaca što
studenata, takvi trenuci se retko
nalaze. Vraćam se na temu
Tekken je oduvek imao savršeno
izbalansiran gameplay i ovaj
nastavak to još
jednom potvrđuje,
jer sam se začas setio svih
udaraca, kombosa i
blokada koje se nikada
nisu promenili. Tako da
možemo reći da što se
tiče gameplaya TIT
nije otišao korak





napred, ali ni nazad, tako da da se svi igrači Tekken Tag osjećati kao kod svoje kuće kad je game-play u pitanju.

Dok je game-play stagnirao, kvaliteta i napretku grafičke strane igre mogli bismo da ispišemo stranice i



stranice. Kada budete imali priliku da vidite i probate Tekken Tag Tournament na PlayStationu 2, bila bi zaista velika šteta da ne vidite na velikom ekranu i neposredne blizine, jer ćete u suprotnom sigurno propustiti bezbroj detalja vrednih pogleda.

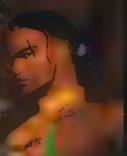
Počnimo od boraca koji izgledaju k'o pravi. Odozgo gledajući kao digitalizovana da nije toliko živopisna, međutim kada gledate izbliza ne samo što deluje uvjerljivo, već je urađena kao po kursu anatomije. Gomane na licima virtuelnih junaka su primetne u svakom trenutku, a posebno u trenucima kada kamera zumira neke detalje, kao npr. Lawov izraz lica koji neodoljivo podsjeća na mimiku brade Lionela.



Kamera se kreće laka kao i Tekkenu 3 sam, pri izvođenju završnog udarca kad se penja iz tri različita ugla u pomalo prebrzom tempu. Pozadine da te mere dobro izgledaju i toliko su raznovrsne da zaista osvežavaju.



Uvijek daju neonskih razlika u boji, a na anafatu, plamenove koji izbijaju iz zidova, travu koja izgleda kao trava, i zlatnu pozadinu na "omnibusu". Ali pravi šokovijaj daju posmatrači borbe koji su animirani skoro kao živi borci, jer oni skaču, meću rukama i letaju okolo i time stvaraju utisak filma. Animacija je savršeno glatka kao da smo i očekivali i dopunili utisak grafičke perfekcije.



Šta reći o muzici i zvučnim efektima u tabačini? Zvučni efekti uglavnom podsećaju na cepanje drva što je sasvim u redu za ovaj tip igre, a na muziku nećete ni stići da obratite pažnju, sem ukoliko ne preslušate svaku melodiju posebno u meniju. Igra pruža opciju podešavanja parametara muzike, ali ta opcija koju ni u jednom Tekkenu nikada nećete potražiti.

U ukupnom rezultatu Tekken Tag Tournament ničim ne kvari slavnu tradiciju prethodnika. Ovo je definitivno jedna od onih igara zbog kojih će se kupovati PlayStation 2. Vrhunski kvalitet.

95%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	5.0	5.0

Shine
PLAYSTATION PRODUCTION

Kolekcija od preko 1,200 naslova
 Najnoviji hitovi nedeljno
 13 + koposti
 Primala playstation i playstation 2 konzola,
 dodatne opreme

Profesionalna usluga
 Brza isporuka i postom

Tel: 011 - 3284 - 256
 063 - 722 - 027

Brankova 23, Beograd

radno vreme: 12 - 20





Square je kompanija koja ima milione poklonika širom sveta. Sigurni smo da igrači neće ostati ravnodušni ni prema ovoj igri, ili će je zavoleti ili zamrzeti (možda nam nas o ovome govori naziv). Reakcija onih koji su tek probali ovu igru zvuči otprilike jednako: "Pa ovo je kao vožnja po ledu, potpuno je nemoguće upravljati". Končan sud o ovoj igri dade posle nešto više vremena. Oni koji se za to vreme ne naviknu na kontrole u ovoj igri će odustati, dok će ovi drugi biti sve više i više uvučeni u igru. Sistem upravljanja bismo najbolje mogli opisati na sledeći način - dok u ostalim igrama koje za temu imaju simulaciju vožnje igrač kontrolise automobil, ovde kontrolise volan tj. još preciznije zakrenutost točkova.

Najvažnija stvar koja ovu igru čini različitom i originalnom je pravo taj novi metod upravljanja koji je stvarno napredan u početku. Ali kada se naviknete na stalno dodavanje i kontiranje volana igra postaje izuzetno zanimljiva. Da biste se lakše snašli u ovoj igri preporučujemo vam da učinite par stvari. Prvo da u opcijama Key Config podesite Steering Margin 3 i Response 0. Time ćete smanjiti mrtav hod upravljača i poboljšati reakciju na vaše komande. Drugo je da na izborniku težine upravljanja u Assist Level meniju podesite opciju Assist a nikako Simulation. Ove dve stvari će vam pomoći da što brže i lakše dostignete traženi nivo mešnosti u upravljanju da biste mogli da se snadete na prvim stazama. Kad budete počeli sa igranjem uvidećete da postoje samo dva ugla kamere iz kojih možete posmatrati trku, a to su iz kabine i standardan pogled otpozadi. Preporučujemo vam da zaboravite na pogled otpozadi ukoliko želite da se uopšte održite na stazi a kamoli da pokušate da održite tempo drugih vozača, upravo iz onog razloga o kontrolisanju volana. O pogledu iznutra zaista mislimo šta da se kaže. Kao prvo kabina svakog automobila je veoma preslikana sa uzora iz stvarnosti. Mada Driving Emotion nema toliko velik izbor automobila kao Gran Turismo, ovo uopšte nije mala stvar. Izbor automobila se sastoji od 40 autića od kojih su većina japanski modeli, a od evropskih tu su Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V, BMW 28Ci, Porsche 911 GT3 i Boxter S, TVR Griffith

Blackpool B340 i kao poslastica Ferrari 360 Modena i zaista tako viđeni gost, pa čak i u zrcama, super-automobil 250. Dok smo još kod izgleda automobila iznutra naglašavamo efekat moton blur-a koji daju vozačeve ruke pri motanju volana. Ovaj efekat

daje utisak super glatke animacije i na prvi pogled izaziva oduševljenje. Programeri su rešili da iskoriste neke prednosti koje pruža hardware PlayStation 2 pa su na šoferici ostvarili efekat odsjaja vozačevog lika, pored ostalih realnih svetlosnih efekata. Svi pokazivači na komandnoj tabli rade, pa čak daju i čitljive stvarne vrednosti, tako možete videti skazaljku obrtomena kako skače pri turiranju mašine. Čak se kod onih modela automobila koji imaju farove na izvlačenje dotični mogu primetiti iz kabine pri ulasku u tunel ili vožnji po mraku. Poseban doživljaj pruža sudar sa nekim drugim vozilom ili preprekom na putu jer se tom prilikom cela kabina zatrese toliko realno da imate osećaj kao da gledate televizijski snimak sudara. Za razliku od Gran Turismo gde

je programski isključena opcija nagnjanja automobila preko određenog ugla ovde se pri sudaru automobil može prevrnuti i ukoliko se ne povratite iz prevrnutja trka je završena, što dodaje još jedan poen igri po pitanju realnosti. Opcije menija daju vam priliku da prilično detaljno podesite automobil prema vašim afinitetima. Tu je i opcija Racing School koja nam nije baš najjasnija jer nam ni malo nije pomogla pri savladavanju novog metoda upravljanja, već je tu samo idealna putanja, koju smo već apsolvirali u drugim igrama ovog tipa. Od opcija za dva igrača postoji veliki izbor modova koje prvo morate otključati uspešnom vožnjom u režimu za jednog igrača.

Uključena je i opcija drag-racing-a. Vizuelni elementi igre su zadovoljavajući za prvu generaciju igara i zasad ne predstavljaju neki veći kvalitativni skok. Veći grafički napredak može se primetiti samo na određenim mestima kao recimo pri izboru automobila ili pri već više puta pomenutom pogledu iz vozila. Napredak po pitanju zvuka nismo ni očekivali jer po tom pitanju je već odavno dostignut maksimum pri nekom normalnom ozvučenju. Posebno vredni pomenuti jedino udaranje kamenčica o karoseriju na šujunkovitim delovima puta. Onog trenutka kada 3D zvučni sistemi budu našli širu primenu možemo doći do promena na bolje. Kao zaključak ćemo ponoviti ono što smo rekli na početku, prema ovoj igri malo će njih ostati ravnodušno. Da li će to biti pozitivne ili negativne emocije reći ćete vi sami.



Ima: Driving Emotion Type S
Izdavač: Square Soft
NTSC / Jap
System: PS2
Završ: Vožnja
PlayStation 2



Satori Jo

Muscle Ranking Road To Sasuke

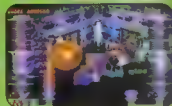
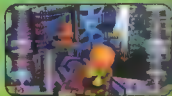


Sredinom 80-tih Konami je napravio proboj u svetu arkadnih igara svojim track&field senjaloj. Čari atletskih takmičenja su stigle u naše domove donoseći zabavu za više igrača. MRRTS se oslanja na tradiciju ovih igara iz kojih je preuzeo prezentaciju i stil upravljanja, ali sa poboljšanjem u raznovrsnosti disciplina i načinima za upravljanje. Igra je simulacija kviz-nadmetanja timova u raznim blešavim i fizički izazovnim situacijama. Cilj je preći preko poligona sastavljenog od mnoštva prepreka za određeno vreme. Testira se fizička izdržljivost i snaga učesnika, tu su balvani koji se okreću, pokretne platforme, mreža iznad vode, pokretne trake i slične prepreke preko kojih se prelazi. MRRTS nudi tri ovakva poligona različitih težina, što dovodi do velike raznovrsnosti u igranju. Kreirate svoj lik i krećete u treninge, određujete obroke, količine odmora i treninga, takmičite se i za sve to dobijate platu. Velika količina japanskog teksta smeta uživanju u ovom zaista iscrpnom modu, iako upornima neće biti teško da se snađu. Trening mod je mnogo zanimljiviji jer je u pitanju direktno takmičenje na poligonima bez upravljačkog dela igre. Način prelaska svake prepreke će biti slikovito objašnjen pre nje, pa nije teško snaći se u upravljanju vašim atletom. Velika raznovrsnost, fino animirani likovi i zabavne prepreke čine ovu igru izuzetno privlačnom za sve ljubitelje track&field serijala.



PacaPaca Passlon 2

Razne varijante igara očekuju od vas da pritisnete određeni taster/polje u određenom trenutku, a sve u skladu sa muzikom. I to je sve! Da mnoštvo ljudi uživa da na ovaj način utiče na muziku pokazuju brojne igre. Paca Paca meša koncept padajućih pokazatelja koje dugme treba sledeće pritisnuti, sa finom grafikom i likovima koji igraju u ritmu muzike. Ili se glupavo klate, već u zavisnosti od vašeg uspeha u praćenju ritma pesme pritisnjenjem već pomenutih dugmića. Šarenom grafikom i ljupkim likovima ova igra je očigledno namenjena deci, ali mnoštvo modova i količina raznih načina igranja je čine veoma privlačnom svim ljubiteljima ovakvih igara. Težina igre se bira pesmom, ali i brojem dugmića koje treba pritisnuti (2 ili 4). Takođe možete igrati dužinu cele pesme, do određenog broja grešaka, birati da budete određeni instrument u okviru pesme i sve varijacije i kombinacije ovih mogućnosti, pa sa te strane ima prilično toga da se radi. Samom igraču epa i šarena grafika mnogo ne znači jer je pogled sve vreme na padajućem pokazatelju dugmića, barem u prvo vreme dok se ne nauče pesme i ne shvat koji zvuk dok treba umetnuti, pa se onda može igrati i prema osećaju (naravno, ovako igranje je samo za muzikalne). Sa maksimumom od 4 tastera za igranje, upravljanje je jednostavno, mada ako pratite padajuće pokazatelje, možete često zabrljati jer je on mali i brzo prođe preko znaka kada pritisnuti određeno dugme. Iako džojped dobro reaguje on jednostavno nije adekvatan za igre ovog tipa. Ako zaslta želite pravi doživljaj nabavite neki od specijalnih upravljača koji će vam dočarati pravu atmosferu ovog muzičko-arkadnog ludila koje već par godina vlada Istokom. Nemojte se začuditi ako uz Paca Paca dočekate zoru.



AtoKamion 6



Ova igra sadrži ne samo dozu uzbudljive akcije koja vas uvlači u celu priču. Sam početni film urađen u stilu starog japanskog slikarstva koji se završava kao ambem na vašem kamionu. Ne samo da vas uvlači u atmosferu igre, već je i stilski jedan od najlepših filmova koje sam do sada video u igri. Zatim dolazi biranje vrste igre, svi modovi su u formi priče koja vas vodi do poslova prevoza robe. I opcije i tekst su pisani kanji azbukom pa manje uporni i ne moraju da se trude. Oni znatiželjni će dobiti deo vrlo japanske i teško opisivu atmosfere sa jurnjavom teretnih kamiona putevima Japana, izbegavanjem saobraćaja i muzikom stilski vrlo tradicionalnom, čiji tekst prati radnju na ekranu titlom. Vrlo neobično, ali efektno u smislu specifične atmosfere. U svim formama priče akcioni deo je utrkivanje dva kamiona putevima kojima teče saobraćaj, a na vama je da stignete prvi i budete plaćeni za to. Upravljanje je jednostavno i sastoji se od menjanja trake kojom idete, gasa i kočnice. Pri većim brzinama utrkivanje sa suparničkim kamionom i izbegavanje saobraćaja postaje veoma uzbudljivo. Zaredanim parama možete kupiti nove, bolje i veće kamione, a dužina razrade ove teme znači da možete nacrtati i svoj logo i staviti ga na novi kamion, sa editorom veoma profesionalnog izgleda. Iako ukupna slika ove igre i nije toliko privlačna, detalji su ono što ovu igru odvajaju od ostatka. Pošto jezik može biti problem (apsolutno sve je na japanskom) AtoKamion preporučujem znatiželjima. Oni će dobiti deo stilske predjane japanske atmosfere koja meša modernu situaciju i tradicionalne utjecaje.



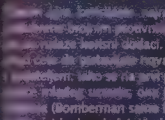
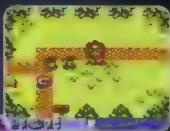
japanska tačka

Bombberman Quest

Gradimir Joksimović



...iako se na prvi pogled čini da je igra nasilna i kao takva nepodesna za...
...menadžeriju. Veselo, zar ne?



...iako se na prvi pogled čini da je igra nasilna i kao takva nepodesna za...
...menadžeriju. Veselo, zar ne?



...iako se na prvi pogled čini da je igra nasilna i kao takva nepodesna za...
...menadžeriju. Veselo, zar ne?



Bombberman Quest
Izdavač: Capcom
Veličina: 32 Megabita
Žanr: Akcija



<http://www.duh-games.8m.com>



DUH
games

PLAYSTATION DREAMCAST
VIDEO CD — NINTENDO



NA SVAKI KL. PLJENI CD DOBIJATE POKLON
NA SVAKA 4 ILI 10 CD DOBIJATE EXTRA POKLONE
NALEPNECE, PLAY GAMES/INTERNI VODIČ NA 32 STRANE/
MAGA POSTERI ORIGINALNI PSX, CD CLENER ČISTAČ ZA CD...
IJOŠ MNOGO TOGA, RAZMISLI TE I POZOVI TE NAS.
GOMILU POKLONA VAS ČEKAJU!!!

Dr. Dragoslava Jovanović Španca 26 - KRŠUŠEVAC

4 + 1 - Popust

037/ 39.979

10 + 3 - popust

063/ 800-3-931

AMING GROUP
www.duhgames.8m.com

RADNO VREME OD 12 DO 00
RADIMO I NEDELJOM
MI SMO NAJBUĐNIJI!!
NOVITETI SVAKE NEDELJE!!

DREAMCAST 480 -
PLAYSTATION CLASSIC 250
PLAYSTATION SOLUTION 260
PLAYSTATION DEKOR 310

DOLBY SURROUND-PRO LOGIC - POZOVI TE!!

POWERMAN 1000 YEAC DOLBY IDEALNO ZA KLUBOVE ILL DVD,

DVD PLAYER - POZOVI TE!!

MEMORIJE, FONCI, ALICATEL 150, PHILIPS SANY 150, ERICSON 100H A 170

ORIGINALNE IGRICE ZA DREAMCAST OD 45 DO 105

PRITEČA OPREMA I DODACI ZA KONZOLE SVI PRIKAZANI DODACI

U BONUS ČASOPISU MOŽETE KUPITI I KOZAS NAS



Gradimir Joksimović

RESIDENT CODE: V



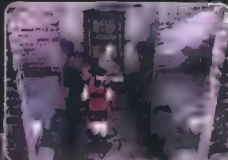
Majstori horor avantura iz Capcomove radionice obradovali su nas još jednim vrhunskim ostvarenjem. Biohazard Code: Veronica je igra na koju se dugo čekalo.

Za one koji ne znaju, treba reći da su Resident Evil igre model savremene horor akcije koje krase filmska atmosfera, suspenz, napeta atmosfera i konstantna akcija u kojoj igrač ne stiže "ni da trepne". Igrač se bori s hordama zombija i za cilj ima, šta bi drugo, spasavanje čovečanstva od smrtonosnog virusa koga su genetskim inženjeringom razvili zli momci. U Biohazard Code-u glavni lik je ljupka



Claire Redfield, hrabra "aktivistkinja" specijalnih snaga. Nakon što je pobjegla iz zatvora, zatiče svoj konšilul prepunjen zombijima i srodnim krvopijama koje će je pratiti do kraja igre. Neravnopravna borba, ali na to smo već navikli, zar ne?

Umesto animiranog uvoda, igra vas odmah baca u vatrenoj mračnoj ulici gde ubrzo bivate okruženi agresivnim zombijima. Pištolj u rukama, srce u grudima, a noge i hitre noge glavna su oružja koja će vas održati u životu (bistar um se podrazumeva). Da ne zaboravimo najvažnije - munjica je ograničena, pa se često morate uzdati u noge, jer je izbegavanje borbe često jednako efikasna taktika kojom ćete se doteturati do kraja igre. Borbu s neživim agresorima vodićete na najrazličitijim lokacijama - u zatvoru, vojnom trenaznom centru, velelepnoj palati, aerodromu, podmornici, pećini, čak i na Antarktiku (prilično raznovrsno, priznaćete). Da



biste zaviliš nivo, najčešće ćete morati detaljno da potražite svaki ćošak, ne biste li pronašli skrivene protokole i neopodne objekte. Povremeno ćete morati intenzivno da mučnete glavom i rešite zagonetke koje se, u najvećem broju slučajeva, svode na pronalaženje skrivenih prolaza, vrata i ključeva koji ih otvaraju, pomeranje preki-dača određenim redosledom i drugo. Neretko ćete u pomoć pozvati i dobru staru intuiciju. Biohazard Code: Veronica ne donosi konceptijski nova rešenja, ali zato vešto kombinuje poznate i dobro proverene šeme, što je svrstava u red savremenih 3D arkanadnih avantura. Zahvaljujući brojnim tehnološkim prednostima Dreamcast-a, ovu igru krase duboka, veoma realistična atmosfera kojoj, bez preterivanja, nije došla ni jedna verzija Resident Evil-a na PlayStationu. Posebno oduševljava kvalitet grafike, odnosno realistično 3D ambijenta koja je veća nego u bilo kojoj slicnoj igri na bilo kojoj platformi.

(uključujući tu i PC računalo). Animirane kamere dodatno doprinose napetoj atmosferi, jer u skladu prati kretanje glavnog lika - za razliku od statične perspektive u većini sličnih igara - i čini napad zombija bukno potpuno neposredivim (ako imate slabo srce, trebali biste divaput da razmisлите pre nego što sednete iza ekrana). Takođe, kao poseban

milin plućasti su detalji - bubušabe mile po leševima, odbijesak munje nakratko zaslepljuje, voda je verno animirana, razbijanje stakla takođe itd. Utisak upotpunjuju fenomenalni zvučni efekti koji naprosto lede krv u žilama. Povrh svega, na svakom ćošku postoje laserski detalji pokreta koji će vas uvek precizno locirati i redovno vasiti slati društvo za "časkanje" - da posle ne kažete da vam je dosadno. Inače, zombiji se uglavnom kriju u izmaglici ili iza vatre, pa dobro pazite kada se nađete u takvom okruženju, jer će vas u suprotnom propisno ispreparirati. Jedino nas je razočarao mali broj neprijatelja, tako da se

R.E. Code: Veronica
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Akadna avantura

Ime: R.E. Code: Veronica
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Akadna avantura



RESIDENT EVIL

Veronica



polako postaju monotoni. Većinu protivnika videli smo u sličnim igrama - zabavljače nas standardni "modeli" zombija, šišmiši, paukovi koji plijuju kiselinu, demonski doberman (izgladneli, naravno) i Tyrant, poveća kreatura koja zadaje ozbiljne glavobolje. U neobične likove svrstava se jedino nedefinirano elastično čudovište koje se poput žvakače gume razvlači

nisanje protivnika možete koristiti i burice s eksplozivom - jedan prečizan hitac razneće bure i sve zombije u prečniku od dvadesetak metara! Od oružja većeg kalibra, na raspolaganju će vam biti raketni bacač, visokokalibarski pištolji i stari, dobri AK47. Objekti koje



unaokolo, blokirajući vam sve izlaze i lako napada s velike udaljenosti. No, tri-četiri eksplozivne strele rešavaju problem. Šalio bi s čuvarima nisu tako česti kao u drugim Resident Evil igrama, ali su zato podjednako opasni. Arene za borbu s čuvarima su konstruisane nezavisno od ostatka nivoa. Tako, na primer, na kraju nivoa koji se odvija u vojnom kompleksu naći ćete se u zadnjem delu tereznog aviona, ispred širom otvorenih vrata za istovar letelice. Kada dođete čuvara do vrata, saspitate miz nekoliko projektila u lice i gledajte kako prelazi poslednjih 1000 metara u svom životu. Zaista fenomenalno izgleda. U arsenalu imate nekoliko setova oružja koja se koriste u paru, kao što su automati i pištolji sa zlatnim mećimima. Tako možete istovremeno pucati u dva različita cilja, što je posebno korisno u situacijama kada vas okružuje veći broj inokulata. Za elimi-

nisanje skupiti su lepo raspoređeni, pa nećete trošiti previše vremena tumarajući nivoima i tražeći ih, što nas posebno raduje. Za razliku od ranijih verzija Resident Evil-a, ovdje ćete imati mnogo više municije na raspolaganju, što opet ne znači da je ne treba racionalno trošiti.

Kao u svakom horor filmu, muzika igra ključnu ulogu u kreiranju atmosfere napetosti i iščekivanja. Kao i uvek, Capcom je muzičku podlogu doveo do savršenstva, upotrebivši je raskošnim zvučnim efektima. U nekoliko navrata muzičari su se poslužili "prijavim" trikrom - opuste vas laganom melodijom, a onda štreću naglim prelazom, prateći napad rasparanog

zločin karakondžula. Sreće vam se istog časa naći u petama. Fluidnost igre ne kvare ni statični ekran tokom učitavanja nivoa.

Scenario je dinamičan i menja se kako igrate. Postoji mnogo iznenađenja i neočekivanih obrta priče, no trudimo se da vam ne pokvarimo iznenađenje kada se budete igrali. Zapravo nema dovoljno reči koje bi adekvatno opisale užitak igranja Biohazard Code: Veronica-e. Taktička snimanja, moćna oružja, grčevita borba za energetske dodatke, dramatična muzika, upečatljivi inserti - sve je tu, samo daleko veće i lepše. Kada završite igru možete da je igrate iz početka, ali vodeći drugi lik, pa će vam se činiti da igrate sasvim drugačiju igru. Na kraju vas čeka i nagradna bonus igra s izvođenjem iz prvog lika.

Capcom je još jednom dokazao da u izradi horor avantura nema adekvatnu konkurenciju. Štaviše, ni mnogi visokobudžetni horor filmovi ne mogu se pohvaliti takvom napetosti i intenzivnom radnjom. Vlasnici Dreamcast konzola nikako ne bi smeli da propuste ovaj biser. Drugina samo ostaje nada da će se Biohazard Code: Veronica uljno pojaviti i na ostalim igračkim platformama.



94%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.5	5.0



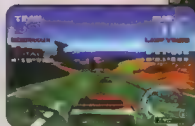
RIDGE RACER 64

Ridge Racer je jedna od onih igara na kojima vlasnici PlayStationa već duže vreme iskreno zavidimo. Još na prvim demonstracionim paketima, koji su se pre nekoliko godina isporučivali u paketu s konzolom, vrteo se demo ove igre. Fantastična grafika i do tada neviđena brzina izvođenja prosto su mamlili vodu na usta, a slično je bilo i sa nastavcima koji su se ubrzo nanizali. Dok je u PSX svetu aktuelna peta revizija igre (doduše, samo za PlayStation 2), "ubogi" N64 je po prvi put dobio svoju verziju. Teško je, međutim, reći da se čekanje isplatilo, i to iz dva razloga. Prvo, ne verujem da je iko dovoljno strpljiv da na jednu igru čeka toliko godina i drugo, što je verovatno i važni-

je, na tržištu postoji popriličan broj trkačkih igara koje su usvojile i proširile koncept originalnog Ridge Racera. No, šta je tu je - u svakom slučaju, N64 je "gladan" dobrih simulacija vožnje, te će ovaj program itekako dobro popuniti prazninu. Ako do sada niste imali sreću da igrate Ridge Racer, napomenućemo da se radi o arkađnoj simulaciji vožnje koja se odlikuje vrhunskim fizičkim modelom i moćnim nekonvencionalnim automobilima koji se takmiče na raznovrsnim lokacijama. Ridge Racer 64 je prva N64 igra mlade softverske kuće NST, koju je Nintendo nedavno pridružio svojoj impenji. Iako su od Namco-a dobili licencu za kopiranje originalnog PSX koda, programeri nisu bili lenji i napisali su igru iz početka, u skladu sa svim specifičnostima N64 konzole. I hvala im na tome - umesto bleđunjav konverzije kakve smo se pribojavali, dobili smo igru visoke originalnosti i odlične igrivosti. Po svemu sudeći, NST će, ako nastavi s produkcijom igara ovakvog kvaliteta, postati ono što je za Amiga računare bio Psygnosis. Prvo što ćete primetiti igrajući Ridge Racer 64 je neverovatna brzina. Još od igre F-Zero X nismo se susreli s igrom u kojoj je osećaj brzine tako verno dočaran. Čak i u

početku igre, kada budete vozili sporije modele, trebaće vam malo vremena da se naviknete na brzu vožnju. Kasnije, naročite kada otključate neki od specijalnih i skrivenih modela, doživljaj postaje spektakularan, u pravom smislu reči. Kontrolni sistem se razlikuje mnogo od istog na PlayStation platformi. Srećom, postoji puna podrška za analogni kontroler. Poteškoće će imati samo oni koji nisu navikli na osetljivu kontrolu i lako proklizavanje vozila (češće ćete se voziti postrance nego duž osi vine automobila). No, već nakon nekoliko krugova privići ćete se na sve osobenosti kontrolnog sistema.

Grafički gledano, Ridge Racer 64 izgleda bolje od bilo koje PlayStation verzije i pored toga što je urađen u niskoj rezoluciji. Crtež je izvanredan i u skladu s Manga stripovima, pa ćete se voziti prepoznatljivim ambijentom Neo Tokija. Nažalost, raznovrsnost staza nije osobina kojom se ova igra može pohvaliti. Iako postoji devet različitih deonica (istina, maestralno dizajniranih), samo tri su suštinski različite dok ostale predstavljaju njihove površne modifikacije. Režim za više igrača omogućava simultano trkanje do četiri igrača, mada mi preporučujemo varijantu za dva igrača koja je daleko interesantnija. Muzička podloga je sjajna i zasniva se na originalnim tehno temama koje savršeno uklapaju u atmosferu brze vožnje. Sve u svemu, prava je šteta što ova igra nije objavljena ranije, jer bi to sasvim sigurno imalo pozitivan uticaj na prodaju N64 konzole. Ovako, čini se da je Ridge Racer 64 stigao u "dvanaest i pet", ostavljajući nas da žalimo za prilikama koje je u proteklih nekoliko godina Nintendo propustio.



Ridge Racer 64
Namco
PAL
Trio

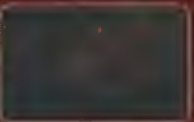


SKOLA (school)

Pre nego što uđete u školu možete ući u autobus gde je save point, koji je odmah pored ulaza u školu. U školskom hodniku možete pronaći mapu škole na belom zidu. Uzmite je; zatim prodite



možete pronaći metkove, a u policijskim kolima sa zadnje strane morate uzeti "Key of Lion", ali pazite - napašće vas dva krljasta čudovišta. Idite južno ka ulici Ellroy sve dok ne



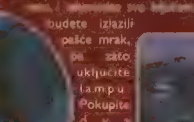
možete do provulje koja vas sprečava da nastavite. Prođite preko dake koja je položena preko provulje da biste došli na drugu stranu, gde ćete pronaći požarni sudoplov. Pored njega je "Key of Scarecrow" i par napitaka za energiju. Pored njega je i par napitaka za energiju.



Pogledajte mapu i primetićete uličicu blizu slova "E". Krenite ka njoj i pokupite prvu pomoć. Krenite levo ka ulici Levin, pronađite poslastičarnicu sa leve strane i pokupite par napitaka za energiju. Vratite se do ulice Nicholson i krenite ka zapadnoj strani dake pre nego što vas još jedna ulica spreči da produžite napred. Odele čete pronaći par napitaka za energiju.

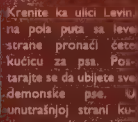


U ovom delu dake pronaći ćete par napitaka za energiju. Krenite ka zadnjoj strani dake i pronađite par napitaka za energiju.



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ

za kućicu. Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ

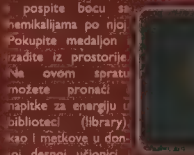


Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ

za kućicu. Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



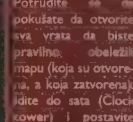
Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ

Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ

Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ

Krenite ka ulici Levin na pola puta sa leve strane pronaći ćete kućicu za psa. Postarajte se da ubijete sve demonske pse. U unutrašnjoj strani kućice pronaći ćete ključ



omogućava da udete u shopping centar (Shopping mall). Na ulazu pogledajte TV, zatim krenite gore uz pomoć pokvarenih pokretnih stepenica. Držite se leve strane i

vratu na kojima piše "keep out", pratite put sve dok ne nađete mapu kanalizacije. Mesto za snimanje ključ. Idite dole i iskoristite ključ da biste se domogli merdevina.



u prvu presvoriju sa leve strane; pokupite municiju za pušku, paket prve pomoći i snimite poziciju. Kada budete malo napredovali, iznad vas će biti sa zidovima i svetloćom.

BOSS BR.2: CRV

Posle par sekundi čete se na pešćanoj površini, pokupite vatiku na zidu. Posle par sekundi napadite vas crv koji stvara iz peska. Evo taktike za pobeđivanje. Stojte mirno dok je pod zemljom. Kada izađe nanižanite, krećite se nazad i pucajte. Pazite da vas ne zakači gasom koji ispušta, ukoliko vas pogodi proveravajte redovno vaš status. Posle par uzastopnih pokušaja crv će se uspraviti i pobeći kroz otvor ispred. Prođite i vi kroz otvor.

Pogledajte na mapu alternativnog Silent Hill-a da biste pronašli najkraći put do bolnice. Najbrži put je da idete napredno ulicom Sagan, zatim dole niz ulicu Crichton. Vratite se u Examination sobu i ponovo popričajte sa lišom - ona će vam reći gde dalje da idete. Naoružajte se puškom, napustite bolnicu i idite preko puta glavne kapije. Krenite gore uz pomoć gvozdenih stepenica na roof (krov). Pripremite se za borbu sa crvom koji je na putu. Samo sada se pretvorio u moljca.

BOSS BR.3: MOLJAC

Moljac ima dve vrste napada: gas ako ste daleko, odnosi svoju bodiju ako ste blizu. Taktika za pobeđivanje ovog bossa je sledeća: možete stajati blizu njega, kretati se u stranu da izbegnete bodiju i da pucate. Druga mogućnost je da se popnete na mali rezervoar sa jednom, da pucate, pa kada vam se približi kretanjem u stranu (L1) izbegnete gas. U oba slučaja treba se što više vratiti i naravno pucati. Ne bi trebalo da imate većih problema pri ubijanju ovog bossa. Silent Hill se vratio u svoje prvobitno stanje. Sledeći vaš korak je da dođete do radova na vodovodu koji je pored škole.

Vodovod/Kanalizacija

Prvo idite do rezervoara na pola puta između škole i bolnice, zatim do vodovoda (Water Works/Sewers). Kada je katanac, ne posojite ključ za otvaranje ovih vrata, samo uzмите čelad (ili palicu) i udarite dva puta po katanacu. Kada otvori se vodovod, napadite vas crv gasa. Pomerite položaj i udite. Sada je vaš radio beskoristan, idite dole niz glavni put, zatim skrenite levo i ponovo levo da biste se domogli otpada. Trčite najbrže što možete da biste došli do municije za pušku i



načini. Vratite se drugo mesto i predite prave vodovode biste pokupili još municije i napadali za energiju. Kada se moljac dođe na ovaj i drugi rezervoar. Prvačica ima

Popnite se uz merdevine, i pogledajte mapu lako ćete ga deorijentisati. Istražite svaki ugao, pašte se monstrovima koji više na plafonu i domognite se donjih deonih merdevina (u donjem desnom uglu mape). Pored se može naći rezervoar krvi. Kada privremeno napustite kanalizaciju nađete se u Sanford resort oblasti. Mapa se može naći na informacionoj tabli, blizu mesta odakle ste išli.

Idite do bara (Auntie's bar) spasioca dr. Kaufmann (ne morate ga spasiti, ali preporučujem da to i uradite) i popričajte sa njim. Kada on ode, pokupite papirne karte koje je ostavio. Na jednom pite štira za vrata u motelu (0437), kao i ključ za motel. Upadite na do motela i iskoristite ključ na vrata (Store door). Kada uđete unutra idite na zavese pronađite ključ za veliki ključ je na polici i pronađite par kasetica sa slikama (druga). Na zidu iznad vas pite štira za otvaranje zadnjih vrata u Norman's motelu (0004) (na mapi je označeno sa Haasby inn) ove mesto je ujedno i vaše sledeće odredište. Zadržite se na zidu u ulici Weaver. Uđite unutra i pokupite magnet, uđite u garažu, ispitajte motor. Vratite se u glavnu sobu, otidjućajete prednja vrata, izadite u dvorište i nađite ključ br.3. Iskoristite Kaufmannov ključ, pogurajte polici na jednu stranu i pronađite malu rupu u podu. Primedite mali ključ u njoj - iskoristite magnet da biste ga izvadili. Sada se vratite do garaže i iskoristite ključ na motoru. Tada idite do Kaufmann, koji će sa vama postopiti vome drže. Vratite iz hotela i pogledajte vašu mapu. Vratite se do svionice (Lighthouse).



ZABAVNI PARK / SVETIONIK

Prvo idite do rezervoara na pola puta između škole i bolnice, zatim do vodovoda (Water Works/Sewers). Kada je katanac, ne posojite ključ za otvaranje ovih vrata, samo uzмите čelad (ili palicu) i udarite dva puta po katanacu. Kada otvori se vodovod, napadite vas crv gasa. Pomerite položaj i udite. Sada je vaš radio beskoristan, idite dole niz glavni put, zatim skrenite levo i ponovo levo da biste se domogli otpada. Trčite najbrže što možete da biste došli do municije za pušku i



West Sanford, samo pravo sve dok ne dođete do zgrade u zemlji. Vratite se do kanalizacije (sewers). Spustite se uz merdevine i pratite jedini put koji možete, ispitajte. Dođite do mesta odakle možete snimiti poziciju lišom pronađite gladoleđa. Pronađite vrtačku sa konjicima.

CYBIL

Kada pronađete vrtačku (kao što je na mapi) idite na mesto gde vas zato napada. Postoje dva mogućnosti za njeno eliminaciju. Prvi je da krenete od prave do puta sa svetloćom i zatim do mesta gde se nađete. Drugi je da krenete od mesta gde se nađete



je da se kad ona prestane da puca pomerite korak u stranu i poprskate je nepoznatom tečnošću iz bolnice. Od načina koji ste upotreбили zavisiće i krajnja ocena

animacije koju dobijete po završetku igre.

Posle veoma duge animacije prebacićete se u bolnicu, gde Lise ponovo.

Od lifta uđite u jevu i krenite na levi koridor. Na kraju koridora pronađite kavez i municiju. U sobi koja su direktno prekoputa lifta možete svinuti poziciju. Izidite odatle u poslednja vrata sa desne strane. Ovo je nekada bila garaža ali sada je to učionica. Prođite naprs na stolu, uđite u sobu koja je odmah pored, u njoj ćete naći klesča (screwdriver). Iđite u sobu koja je direktno prekoputa sobe iz prethodnog kaveza.

Iskoristite klesča na slavini, da biste dobili Key of Ophiel. Vrata koja odgovaraju ovom ključu su odmah pored vrata za podrum. Kada otvorite vrata naći ćete se u hodniku Ophiel. Iđite do drugih vrata sa leve strane i rešite Constellation zagonek (zagonek sa zvezdanim slikama). Sagittarius br.6; Taurus br.4; Gemini br.8. Ako ste pravilno rešili zagonek dobićete kamen vremena (stone of time).

Napustite ovu prostoriju i skrenite levo. Iđite do kraja hodnika da biste našli tablu sa slovima. Sa leve strane možete pronaći i rešenje zagoneka. Imena ljudi koje poredite po godinama starosti od najmlađeg do najstarijeg. Šifra je sledeća: 18, 35, 38, 45, 60, tačnije ALERT. Prođite kroz vrata i idite do kraja hodnika sve dok ne naiđete na mrtvačnicu. U njoj treba pronaći Amulet of Ophiel. Pokušajte ga naći. I vratite se u Ophiel hodnik. Odgledajte kratku animaciju sa Lisom. Idite u sobu koja je direktno prekoputa lifta (Antique room) i iskoristite kamen vremena na satu, dobićete ključ (key of Hagith). Ovaj ključ iskoristite na vrata koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.



Uđite u sobu koja je odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite do vrata koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite do vrata koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.



na levi koridor (u veći nego plavi) da biste dobili Key of Aratron). Nažalost, njega ne možete uzeti odmah, zato što je oko njega struja, zato ga ostavite za sada. Sa leve strane uđite u sobu koja je ostala odeljčana od poslovnice. Ova vrata vas vraćaju u hodnik iz kojeg ste pošli. Uđite u lift i idite na treći sprat. Uđite na vrata koja su levo i iskoristite fletu-aparat na slikama u sobi, one odražavaju rešenja zagoneka koja treba da se oduku na maloj tabli. U sobi koja je sa vaše leve strane treba pronaći ključ za kavez (key of Hagith) i napitke za energiju. Iđite na prvi sprat i uđite u kavez. Iskoristite ključ koji ste našli. Otvorite vrata i pronađite ključ (Key of phaleg). Iskoristite ga na doer (key of phaleg) i uđite u hodnik. Vrata koja su prva sa desne strane, gde bi trebalo da pronađete veliku policu. Ako pogledate u kavez primetićete da fali jedna kartica. Takada ćete pronaći i boče (dagger) u njemu, ali ga nipošto ne uzimajte, jer će vas u suprotnom napasti čudovište protiv kojeg nemate nikakve šanse. Zato iskoristite prsten da biste spojili dva kraja kaveza i tako otvorite vrata. Vrata sa desne strane sadrže municiju kao i gumene kugle. Pokušajte klesča na slavini da biste dobili ključ (key of besthor).

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

I don't know who you are, what you are trying to do and I don't care.

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Iđite na strane sobe koja su odmah pored onih koja vode u podrum (Door of Hagith). Kada prođete kroz vrata uđite u lift i idite na drugi sprat. Uđite na treća vrata sa leve strane i pojavice se u antari iz trpezarije. Pokupite municiju i energiju. U podrumu dođite do radne stacije svari. Crnog mercurij i Ring of contract. Izidite odatle i nastavite duž hodnika. Dok budete išli hodnikom ispitajte sve vrata i otkrićete da možete ići u samo jedna sa desne strane. Iđite do vrata do sobe sa sestre (Nurse's room). Uđite u sobu i pokušajte pronaći ključ.

Poslednji Boss

Ali, nakon što ste završili sa lošim završetkom, ovaj boss bih bio lak. Par izbegavanja u stranu i pucanje na boku sasvim dovoljno da biste eliminisali ovog bossa. Ali, ako ste igru završili dobrim završetkom, ovaj će biti boss biti znatno teži. On je krilati demon koji baca ogrebe na vas. Taktika za pobeđivanje njega je sledeća. Iđite na centru sa naziv čudan znak u obliku kruga. Dok on krene na vas struju je crtica ovog znaka i bez problema bi ste trebali da izbegnete sve udarce. Dok on stoji u pozadini i njega iz sačmaru ili puške. Ovo ponovite par puta i konačno ćete izći iz grada po imenu Silene Hill. Ovo je vašom ćerkom i prijateljima.

gledajte sledeću animaciju i spremite se za NEXT FEAR!



RAZNA ORUŽJA

CHAINSAW

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

ROCK DRILL

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

KATANA

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

HYPER BLASTER

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

RAZLIČITE ZAVRŠNICE

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

VARY BAD ENDING

Nemojte spasiti Kaufmanna, i ubijte Cybil.

BAD ENDING

Nemojte spasiti Kaufmanna, ali spasite Cybil.

GOOD ENDING

Spasite Kaufmanna, ali ubijte Cybil.

VERY GOOD ENDING

Spasite i Kaufmanna i Cybil, i ubijte protivnika.

UFO ENDING

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

Na krovu alternativne škole.

Ovo oružje se koristi samo u konceptu "goreći pod nogama" (burning under the feet) i koristi se za ubijanje protivnika.

Unutar čamca.

Na vrhu svjetionika.

Čitate bonus!

A da li gledate

bonus
nivo?



svakog radnog dana na



BK TELEKOM

u terminima

od 9.30 do 9.45

od 18.00 do 18.15

takmičenja u najnovijim igricama
vredne nagrade
uzbudljivi zadaci

Gledajte i čitajte

bonus



fip 4

U prošlom broju počeli smo sa objašnjavanjem najjednostavnijih pravila za igranje ovih društvenih igara. Vi slobodno možete za početak koristiti ova pravila, sve dok ne pronađete neko profesionalno izdanje (postoje u obliku knjiga, CD-romova a mogu se naći i na Internetu) koje sadrži likove, svetove, pripremljene avanture i naravno pravila (rules). Sama pravila se razlikuju od sistema do sistema, što zavisi od proizvođača. Za većinu tih sistema koriste se kockice koje su napravljene baš za ovakve igre. To su, po broju strana, redom: četverostrana, osmostrana, desetostrana, dvadesetostrana, pa čak i stostrana kockica koja u stvari liči na kuglicu sa stotinju minijaturnih strana i brojeva (autor ovog teksta ju je video jednom u životu i zamalo dobio srčani napad). U ovom, kao i prošlom tekstu ćemo se zadržati na šestostranim kockicama koje koristimo u npr. "Ne ljuti se čoveče", jer se one mogu naći na skoro svakoj trafici, dok se one "specifične" mogu naći na možda par mesta u Jugoslaviji.

Sada ćemo objasniti toliko spominjani ulogu papira u igranju. Na njega ćete zapisati sve pojedinosti koje čine vašeg lika jedinstvenim. Taj papir se u svetu FRP-a zove "character sheet" (sheet - tabla) i u nekim slučajevima kada kupite knjigu pravila dobijate jedan već spreman primerak koji fotokopirate. Ako želite da napravite svoj primerak koji ćete fotokopirati, uradite sledeće. Uzmite papir A4 formata (21 x 29,5 cm), olovku i lenjir (nije neophodan) u ruke. Pri vrhu lista ostavite mesto gde će igrači zapisivati imena svojih likova (možete praviti lika po uzoru na npr. Laru Croft), rasu kojoj pripadaju (elf, dwarf, orc, hobit, human...) i njegovo zanimanje (ratnik, lopov, čarobnjak itd). Mala napomena: postoje sistemi koji dozvoljavaju da kroz igru vodite recimo kuvara, drvoseču, advokata ili sasvim običnu osobu (verujem da ste posle pročitane ove rečenice shvatili kakvu vam slobodu pružaju ove igre). U najvažnijem delu lista stavite spisak karakteristika (jednu ispod druge) i malo mesta pored svake igre gde će pisati



njihova vrednost. Za početak će vam biti dovoljne sledeće karakteristike: inteligencija, veština borbe, snalažljivost, opažanje,

hit points i magic points, mada vi uvek možete proširiti listu dodatnim, kao što su penjanje, skrivanje, refleksi itd. Veliki deo lista mora da zauzima inventar (inventory), tj. mesto gde će biti zapisano sve što lik poseduje, magije koje zna i količina novca. Treba ostaviti i mesto gde će igrači zapisati životnu priču svog lika (Game Master bi trebao da da slobodu igračima u smišljanju tako da avantura može biti veoma zanimljiva a često i veoma komična).

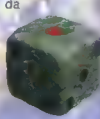
Ovo je najosnovnije što vam treba da biste igrali ove igre. Da biste dobili na utisku pri igranju možete ukrasiti papir crtežima. Ako budete imali praznog mesta

dodajte neke karakteristike, jer obično važi pravilo da će povećanjem karakteristika igra biti kompleksnija i detaljnija a samim tim i bliža realnosti. Danas je jedan od najkompleksnijih sistema "Rolemaster", koji se igra po principu: baci kocku da vidiš na kojoj tabeli da baciš kocku. Pošto se jedna avantura obično igra u više sesija (session - time se označava jedno okupljanje grupe igrača) na kraju svake GM igračima dodeljuje izvestan broj iskustvenih poena (experience points) koje oni raspoređuju na svoje karakteristike.

Ovo bi bilo ono najvažnije što treba da znate oko pravila. Dakle, imajte strpljenja jer je ono neophodno u početku. Ali, kada jednom budete usisani u ovaj svet mača i magije, dobićete i zla

teško da ćete poželeti da izađete U sledećem broju očeku-

je opis nekih od igara. ■





Samopotvrđivanje

Još jedna bitna stavka koja se tiče video igara je samopotvrđivanje. Naročito u periodu adolescencije kada u prvi plan izbija dečja nesigurnost. Veoma je bitno za razvoj ličnosti pravilno razvijati odnos prema sebi samome. Ukoliko dete stalno ima negativnu povratnu informaciju o svom radu, teško da će izrasti u jednu stabilnu ličnost, pa je zato veoma važno da se pronade neka oblast u kojoj dete može maksimalno da izrazi svoje sposobnosti. Jedno od ispravnih rešenja za prevazilaženje frustracije je upravo i promena pravca delovanja. Budući da su video igre zuzetno takmičarskog duha (takmičite se sa mašinom ili drugim igračima), stalo vam je da postignete što bolji rezultat i time određeno mesto u krugu svojih takmaca. Sada ne izlazeći iz svoje sobe, deca putem video igara postaju najbolji igrači fudbala, košarke, hokeja ili nekog drugog sporta. Povratna informacija o uspešnosti igrača vidi se po broju osvojenih poena. Što je veći broj poena to se stvara pozitivnija slika o sebi i o svojoj uspešnosti u voj oblasti. Igraajući video igre, igrači vremenom

počinju sve bolje da ovladavaju njima. Njihovi skorovi bivaju sve veći. Igrač stiče samopouzdanje da je dobar u nečemu i samim tim jača svoj ego. Sada to postaje nešto sa čime dete može da se hvali i o čemu može da razgovara sa svojim drugarima sa punom sigurnošću u sebe i u svoje sposobnosti. Uspostavlja se model uspešnosti koji može da se prenese na svakodnevne životne situacije. Govore li vam da imate dve leve noge, da ste spori, nespretni? E pa, više neće! Napokon ste našli nešto u čemu ste dobri, možda čak i bolji od drugih. Nemate dobre patike ili lepu trenerku, to vas ovoga puta neće sprečiti da se maksimalno iskazete u igri i osvojite najbolje rezultate. ■



SONY

Verbatim	Fabrics
5 DM	4,5 DM
10 DM	4,0 DM
15 DM	3,5 DM
20 DM	3,3 DM
25 DM	3,2 DM
NAZOVITE !!!	100 i više

EX SBS

- Prodaja i otkup novih i polovnih
PC konfiguracija i komponenti

- **INTERNET** provajding
YUBC uplatno mesto

- konzole
- dodatna oprema: obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji volani, skartovi...
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova
- **Na veće količine, poseban popust!**

SPECIJALNA PONUDA!

Veliki izbor prednjih i zadnjih omota i CD nalepnica za PC
sito štampa na diskovima



Dreamcast



PlayStation

Adresa: Dušana 35, Zemun
Telefon: 113-865 ex305@yubc.net
Radno vreme: 10-20h osim nedelje



STROGO POV.



Grand Theft Auto



Nivoi, municija ...

Biranje nivoa:

Promenite ime liku sa "LEVELS" da vam se prikažu svi gradovi. Isto tako promenite ime bilo kom liku u "WENDY".

Neograničena municija:

Promenite ime bilo kom liku u "FULL".

Zombie Revenge



Presvućite se kad možete

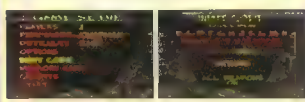
Dodatni kostimi:

Označite lik i dok držite "Start" stisnite: X, Y, ili B

Battle Tanx Global Assault



Od izvora dva tenkića ...



Izaberite nivo:

Lozinka: BCKDR

Pobedite Kasandrinu bandu

Lozinka: NSYTGR

Sva oružja

Lozinka: SRTHMB

Svi tenkovi

Lozinka: THRTN

Besplatna municija

Lozinka: BLTFD

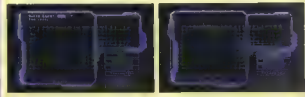
Pobedite Brendonovu bandu

Lozinka: SMSLNG

Syphon Filter 2



Super agent i trenutni završetak



Završavanje nivoa

Pažirajte igru, označite opciju "Map", pa držite desno + **L2** + **R2** + **O** + **□** + **X** (istovremeno). Ako ste pravilno uradili čujete zvuk. Onda, udite u meni za opcije i izaberite "Cheats". Ovo vam dozvoljava da uspešno završite trenutnu misiju.

Super Agent mod

Paузirajte igru, označite opciju "Weaponry", držite **L2** + **Select** + **O** + **□** + **X** (istovremeno). Ako ste pravilno uradili, čujete zvuk. Onda, udite na meni za opcije izaberite "Cheats" opciju. Super Agent mod onemogućava protivnika da uzima više municije za ubijanje.

Street Sk8er 2



Sve staze, skejtovi, likovi ...

Sve staze

Na ekranu gde piše "Press Start Button", pritisnite levo, desno, levo, desno, **O**, **O**, **R1**, **□**. Ovo isto može i na glavnom meniju.

Svi skejtbordovi

Na ekranu gde piše "Press Start Button", pritisnite **O**, **□**, **O**, **□**, **□**, **O**, **R1**. Ovo isto može i na glavnom meniju.

Svi likovi



Na ekranu gde piše "Press Start Button", pritisnite levo, levo, **O**, **O**, **L2**, **□**, desno, **R2**. Ovo isto može i na glavnom meniju.

Drugačiji kostimi

Držite **L1**, **L2**, **R1**, ili **R2** i izaberite opciju "Skate" na meniju za biranje skejtborda.

trikovi



Donkey Kong 64



Uzmite kameru:

Uz pomoć Tiny i shrink udite u kamenu zgradu koja izgleda kao vila iz bajke da biste dobili kameru pomoću koje fotografirate vile.

Cheat Meni:

Fotografirate svih 20 vila da dobijete Cheat Mod meni u Misceri meniju.

Extra Nivoi:

Uzmite 40 heliografskih kopija i odnesite ih Snide-u za 8 novih bonus nivoa - Batty Barrel Bash, Beaver Bother, Big Bug Bash, Krazy Kong Klamor, Kremling Kosh, Peril Path Panic, Searchlight Seek i Teetering Turtle Trouble.

Besplatne lubenice:

Alko vam ponestaje lubenica, a nema neprijatelja na vidiku, samo treba da: 1. Uđete u bure gde birate vašeg lika. 2. Izaberete istog, i kada izađete život će vam biti pun!

Kako da dobijete Boss Battle Opciju:

Fotografirate 10 vila da to dobijete na Mystery Meniju.

Kako da dobijete DK Bioskop:

Fotografirate 2 vile da dobijete ovu opciju na Mystery Meniju.

Kako da dobijete DK Extra nivoe:

Fotografirate 6 vila, potom pronađite Rambi nosoroga i Enguarde sabljarku da dobijete njihove bonus nivoe.

Igrajte Original Donkey Kong:

U Frantic Factory delu pomoću Gorile uhvatite polugu da odigrate original Donkey Kong. Završite 4 nivoa pa još 1 da dobijete Nintendo novčić. Sada fotografirate 6 vila za Donkey Kong opciju na Mystery Meniju.

Kako da dobijete Jetpack:

Dobijte 15 banana medalja i posetite Cranky i igrajte jetpack igru. Morate da dobijete najmanje 5,000 da dobijete novčić. Sada fotografirate najmanje 6 vila da dobijete jetpack u Mystery Meniju.

25 novčića za 1 (nešto kao braon zakrpe):

Znate li za one braon zakrpe na zemlji sa znakom "DK" na njima? Da biste dobili 25 novčića, samo stanite na to, gurnite i držite "B" i onda kada vas opkoli nešto narandžasto, pustite. Vaš lik će uraditi nešto kao šok talas. To braon parče će nestati i pojaviti se obojeni novčić. Ovaj novčić će dati 5 običnih svakom liku, zato prvo sakupite sve likove.

Skriveni prolazi:

Ako odete na mod za 2 igrača i izaberete monkey smash (onaj sa ogromnim drvetom u sredini) pridite svim zidovima i videćete da možete da idete kroz zidove u nivou jungle japes i frantic factory. To je najbolji način da pobedite vaše drugove dok igrate jer nikada neće znati gde ste.



MediEvil 2



MediEvil 2

Beskonačno zdravlje za mrtvaca

Cheat mod (PAL verzija)

Dok igrate držite **L2** i pritisnite levo, gore, **□**, **△**, desno, **O**, gore, **□** da biste dobili cheat meni sa beskonačnim zdravljem, svim oružjem, preskakanjem nivoa i beskonačnim opcijama za novac.

Jackie Chan: Stuntmaster



Naučite Džekijev karate stil

Movie theatre

Pronađite 20 zlatnih zrnjeva da otvorite bioskop Jackie Chan-a.

Neki pokreti

Držite **△**. Jackie će šutnuti, okrenuti se i opet šutnuti.

Pritisnite **□**, **□**, **△**, **△**. Jackie će udariti 3 puta, okrenuti se i udariti protivnika zadnjicom.

Potrtiče ka zidu i držite **△**. Jackie će trčati, napraviti salto od zida i udariti protivnika otpozadi.

40 Winks



Da vam noćna mora bude lakša

Da biste izveli ove trikove potrebno je da pauzirate igru i držite SELECT i zatim:

Svi životi

Pritisnite **L1**, gore, desno, **L2**, gore

Velike glave

Pritisnite **L1**, gore, desno, **L2**, gore. Pustite i držite opet select i pritisnite **L1**, gore, desno, **L2**, gore

Full Cogs

Pritisnite dole, **R2**, **L1**, gore, **R2**

Get Moons Back

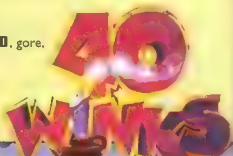
Pritisnite gore, **L2**, levo, **R2**, levo

Vratite se nazad

Pritisnite desno, **L1**, gore, **R1**, **L1**

Svi ključevi sna

Pritisnite **O**, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**



SPYRO 2

Pronalaženje dragulja

Držite **L1** + **L2** + **R1** + **R2** i Sparks će pokazati u pravcu najbližeg dragulja.

Mod za velike glave

Kad pauzirate ukucajte sledeće: gore **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **O**, **O**, **O**, **O**

Flat Mod

Kad pauzirate ukucajte sledeće: levo, desno, levo, desno, **L2**, **R2**, **L2**, **R2**

Sve i svašta

Kad pauzirate ukucajte sledeće: **O**, **X**, **X**, **X**, **X**, **□**.

Plavi Spyro

Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, **□**, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, gore, levo, dole, desno, gore, **X**.

Ružičasti Spyro

Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, **□**, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, gore, levo, dole, desno, gore, **□**.

Zeleni Spyro

Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, **□**, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, gore, levo, dole, desno, gore, **△**.

Žuti Spyro

Pauzirajte igru i pritisnite gore, desno, dole, levo, gore, **□**, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, gore, levo, dole, desno, gore, gore.

The Legend Of Zelda

Mala pomoć Linku

Bonus muzika

Unesite "ZELDA" kao šifru.

Laka lova

U trećem nivou Boss će vas izazvati i reći da ga nikad nećete naći. Da biste dobili neograničene rupije, dodite do, ali nemojte uništiti zid sa Pegasus čizmama. Ubijte ono što vam pada na ekran za lak novac.

Jeftinija kupovina

Izaberite skup artikl i počnite sa plaćanjem. Dok vam se polako oduzimaju rupije, brzo pritisnite A + B + Start + Select, pa sačuvajte i izađite iz igre. Učitajte onda igru i tako ćete imati većinu novca i artikla.

Kako da nađete srca

Napravite od mape koordinate od I do I6 sleva na desno i A do Z odozgo nadole. Srca se nalaze na sledećim koordinatama:

I-K 2: 2-I 3: 5-E 4: 3-G 5: 15-M 6: 9-H
7: 15-C 8: 14-M 9: 7-H 10: 8-A 11: 2-A 12: 7-I

Jedno srce isto možete naći u šumi okruženo rupama, kada spašavate Bow-Bow.

Turok: Rage Wars

Šifre za nivoe

Nivo	Lako	Srednje	Teško
2	K14QF4	3MQTLI	DT5JVI
3	3T5L3I	ZIKMQI	2F5QZM
4	SMJ54M	2TQCMR	MQ5LRS

Banjo-Kazooie

Tajni kodovi i još poboljšanja

Tajni kodovi:

Ovi kodovi se koriste na podu Puzzle sobe, u pešćanom zamku i nivou Treasure Cove. Stavite jaja u Leacky, kofu, i barica će da presuši pa možete da uđete. Svaki trik izvodite sa Beak Buster-om.

Neograničeno perje:

CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY

Neograničen vazduh pod vodom:

CHEATGIVETHEBEARLOTSOFAIR

Neograničena jaja:

CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS

Neograničena Mambo novčići:

CHEATDONTBEADUMBGOSEEMUMBO

Neograničeni životi:

CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS

Neograničeno zlatno perje:

CHEATGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO

Bottles Bonus kodovi:

U Banjovoj kući, stanite ispred kamina na žute linije na tepihu. Prebacite se na pogled iz prvog lica. Pogledajte sliku Bottles na zidu. Pošto ste rešili zagonetku, otkriće vam se šifra koje koristite u pešćanoj kuli. Daće vam 7 zagonetki, svaka sa svojom šifrom. Da iskoristite ove šifre, morate naći deo slagalice iz pešćane kule.

Mnogo veliki Kazooie: BOTTLESBONUSTHREE

Visoki i tanki Banjo: BOTTLESBONUSFOUR

Visoki, tanki, sa velikim stopalima: BOTTLESBONUSFIVE

Banjo kao veš mašina: WISHYWASHYBONUS

Banjo sa velikom glavom: BOTTLESBONUSONE

Svi kodovi: BIGBOTTLESBONUS



Goldeneye 007

Maj nejm iz Bond, Džejs Bond

Završite određene nivoe za određeno vreme u određenoj težini da biste dobili skrivene opcije:

Cheat:	Nivo	težina	vreme
Mod Paintball:	Dam,	Secret agent,	2:40
Nepobedivost:	Facility,	00 agent,	2:05
Velike glave:	Runway,	agent,	5:00
Turbo Mod:	Silo,	agent,	3:00
Bez radara:	Frigate,	Secret agent,	4:30
Mali Bond:	Surface 2,	agent,	4:15
Nevidljivost:	Archives,	00 agent,	1:20
Srebrni PP7:	Train,	00 agent,	5:25
Beskonačna municija:	Control,	Secret agent,	10:00
Sva oružja:	Egyptian,	00 agent,	6:00

Skriveni likovi u Multiplayer Modu

Uključite dva džojstika, idite na meni za biranje likova i ukucajte sledeće kodove za 64 nova lika.

Držite L, R i pritisnite C levo
 Držite L i pritisnite C gore
 Držite L, R i pritisnite levo na krstiću
 Držite L i pritisnite desno na krstiću
 Držite R i pritisnite dole na krstiću
 Držite L, R i pritisnite C levo
 Držite L i pritisnite C gore
 Držite L, R i pritisnite desno na krstiću
 Držite L, R i pritisnite C dole
 Držite L i pritisnite dole na krstiću

V-Rally

Biranje nivoa



Srednji arkadni nivo
 Unesite "FAST" kao šifru.



Teški arkadni nivo
 Unesite "FOOD" kao šifru.

NHL Championship 2000

Kako da pobedite na brzini

Brza pobeda

Kada počne borba, pritisnite $\Delta + \bigcirc + X$, $\Delta + \bigcirc + X + \Delta + \bigcirc + X$, **R1**, **R2**, **L3**, **L1** da biste pobedili u roku 5 sekundi.

Star Wars: Jedi Power Battles

Prolaz preko obojenih polja

Finalna "Battle-Force Field" soba

Ovo su putevi da pobedite sobu sa višebojnim poljima moći u sredini krajnje bitke. (Ova soba sadrži 12 delova, i počinjete od gornjeg levog kada brojite.)

(1)	(2)	(3)	(4)
(5)	(6)	(7)	(8)
(9)	(10)	(11)	(12)

Koristite sledeće puteve kada je polje obojeno u:

crveno: (ulaz) 8, 7, 6, 2, 3

narandžasto: 4, 8, 12, 11

žuto: 7, 11, 12, 8

zeleno: 4, 8, 12, 11, 7, 6, 10

plavo: 9, 10, 11, 12, 8, 7, 3

ljubičasto: 4, 3, 7, 11, 10, 9, 5 (izlaz)

Biranje nivoa/Nepobedivost itd.

Označite novu igru, držite **L1** i brzo pritisnite X, O, Δ , O, O, X, X i Δ . Ako čujete kako Obi-Wan Kenobi kaže "the force is strong with this one" onda ste dobro uradili. Onda idite na novu igru i kada izaberete bilo kog lika i na sledećem ekranu pritisnete **L1**, **L2**, **R1**, **R2** (tim redosledom), kada počnete sa novom igrom možete da birate bilo koji nivo, i NOVA oružja i neograničeno kredita, a vaš lik će imati ogromna mač.

Championship Bass

Pristup svim nivoima

Svi nivoi

Unesite vrlo osetljivu šifru "EVpUyY18VoE".

NHL Rock The Rink

Turbo hokejaši

Mod King Of The Rink sa 2 igrača

Na ekranu sa naslovom, pritisnite Select, Δ , **R2**, **L1**, desno, levo, dole, X.

Neograničeni turbo

Pobedite u NHL Challenge-u sa stvorenim timom

Dupla brzina

Pobedite u King Of The Rink modu 4 puta zaredom.



Toy Story 2

Ne morate redom

Biranje nivoa

Na ekranu za biranje opcija, pritisnite desno, levo, O, Δ, □, na birate nivo. Ali vi i dalje morate sakupiti sve Pizza Planet novčiće.

Tomba! 2

Dajte nam oružje

Sva oružja i biranje nivoa

Na glavnom meniju držite start i L1 R1, onda dok ih držite, pritisnite O, Δ, □, i X. Čućete zvuk da vam potvrdi, idite na opcije gde ćete naći dve extra opcije za biranje nivoa i svih oružja.

NBA Jam '99

Igranje u šampionatu

Championship igra

Izaberite "Playoffs" sa glavnog menija i unesite "MIK" kao inicijale. Onda unesite "R4QKFCWCDG" kao šifru.

F-1 2000

Čudni su putevi ljudski

Misteriozni putevi

Pauzirajte igru i dok držite Δ pritisnite sledeće: dole, dole, O, O, gore i levo.

Theme Park

Zabavite se u parku

Sve vožnje, radnje i atrakcije

Ukucajte "BOVINE".

Extra novac

Ukucajte "BOVINE". Onda dok igrate, pritisnite O + □ + X. Ponovite po potrebi.

Super park

Ukucajte "BUD". Na ekranu za biranje parka, pritisnite □. Kada počne igra dobićete maksimalne prihode.

Čist park

Sačuvajte igru kada park postane pun. Učitajte sačuvanu poziciju i sve smeće će nestati.



THE SIMS
POČINJE OD 204 BODOVA
JOKER PLATINUM

VODIČI ZA
- RESIDENT EVIL
- METAL GEAR
- SILENT HILL

PROBLEM JE REŠEN NABAVITE

KROZ SVET IGARA
U SVIM BOLJIM CD - KLUBOVIMA
ILI ROUZECEM NA TELEFON:
011/400-845

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam CD-ove za PlayStation, PC i walkman, za običan Game Boy i GB Color i Pocket

tel. 011/397-08-38

Menjam polovne CD-ove za Verbatim polovne CD-ove.

Nikola. tel. 011/134-997

Menjam Sony PlayStation za Game Boy Color.

tel. 013/512-555

Menjam igre za Dreamcast: Mortal Combat Gold i UEFA Striker za druge igre za Dreamcast.

tel. 018/875-400

Menjam ili prodajem igrice za Sony PlayStation "Tekken 3", "Gran Turismo 1", "Moto Racer 2", "3xtreme", "NHL 2000", "Xena".

tel. 034/63-792

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima od 8-20h. Prethodno nazvati.

Kostolačka 81, IV paviljon, i sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38



Odjeci u tami

Uloge: *Kavin Bacon, Kathryn Erbe, Zachary David Cope,*

Ileana Douglas

Režija: *David Koepp*

Scenarij: *David Koepp*

Po romanu: *Richarda Mathesona*

Film *Odjeci u tami* u osnovnom smislu beleži opasno putovanje jednog skeptika. Ovo ostvarenje govori o jednostavnom čoveku Tomu Witzkyju, tipičnom su-

prugu i ocu, koga dokazana činjenica da natprirodne pojave zaista postoje, u potpunosti menja. Ono što će doživeti i naučiti za vreme tog putovanja, ukoliko ga preživi, zauvek će izmeniti njegov život. Život u radničkom kraju Čikaga relativno je miran i jednostavan za Toma

Witzkyja, njegovu suprugu Maggie i njihovog malog sina Jakea. Njihovi obični životi dobijaju zastrašujući preokret kada skeptični Tom pristaje da bude hipnotisan za vreme jedne susedske zabave. Ta seansa će mu, međutim, pružiti mnogo više od onoga što je očekivao - uznemirujuće slike i buđenje u hladnom znoju. Pokušavajući da se oslobodi priviđenja, druga, još strašnija seansa hipnoze, gura ga dublje u misteriju. Naime, počinju da mu se dešavaju stvari koje ne može da razume: neobična sposobnost da "čuje" i "vidi" pojave iz drugog sveta, onog za koji je uvek poricao da postoji. U danima koji dolaze, košmari i priviđenja postaju sve uznemirujući, naročito kada shvati da i njegov sin komunicira sa napaćenim posetiocem. Tomovo ponašanje postaje sve čudnije, i on se polako odvajao od svakodnevnog života pokušavajući da razreši misteriju koja ga sve više razdire, ujedno postajući ubeđen da natprirodno prisustvo u njegovoj kući po-



film i muzika



GO (Kreni)

Još jedan od filmova iz *Trainspotting* serijala.

Roni je potrebna ekstra zarada. Simon želi da pobegne u Vegas. Adam i Zak žele da izbegnu probleme. Ali ovo nije samo još jedna od noći u životima ovih neobičnih ljudi. Počinje akcija koja se neće završiti do svitanja. To što će im se dešavati i na jedan izvestan način ih povezati, niko ne bi mogao da očekuje.

Ta živost, radnja nabijena akcijom, reditelja Doug Limana, ispunjena je impulsivnom muzikom i iznenađujućim ulogama mladih glumaca Sarah Polley (*The Sweet Hereafter*), Katie Holmes (TV *"Dawson's Creek"*), Scott Wolf (TV *"Party of five"*) i Jay Mohr (Jerry Maguire). *Kreni* je vesela i seksi komedija koja produžava granicu toga koliko daleko možete ići a ipak se vratiti sa zabave živ. ■

Režija: *Doug Liman*

Scenarij: *John August*

Muzika: *B.T.*

Slika: *2.35:1*

Trajanje: *93 min*

Specijalni sadržaji: *Interaktivni meni, pristup svim scenama, jezici u Dolby Digital 5.1 engleski, titl engleski, Digital 6, Anamorphic video, wide screen i full screen formati, extra: komentar režije, 14 izostavljenih scena, 3 muzička spota, trailer*

The Mummy (Mumija)



Duboko u Egiptskoj pustinji, grupa ljudi traga za davno izgubljenim blagom koje je zbog velikog straha ostalo pod zemljom 3000 godina. Kombinujući senzaciju probudenu želju za avanturom, baziran na starom horor klasiku iz 1932., film *Mumija* sa Brendan

Fraserom u glavnoj ulozi je neprestana akcija ispunjena vizuelnim efektima, vrhunskim talentom i izvanrednom pričom.

"Brendan Fraser - idealni akcijski heroji" ■

Uloge: *Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah,*

Stephen Sommers

Scenarij: *Stephen Sommers, Lloyd Fonville, Kevin Jarre*

Muzika: *Jerry Goldsmith*

Slika: *2.35:1*

Trajanje: *125 min*

Specijalni sadržaji: *Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, jezici u Dolby Digital 5.1: engleski, Dolby Surround, francuski, specijalni efekti, izostavljene scene, interaktivna igra, 2 screensavera, elektronske čestitke, extra: komentar režije*



BOUFINGER

OTKAČENI PRODUCENT

Uloge: Eddie Murphy, Steve Martin, Heather Graham, Christine Baranski
Režija: Frank Oz
Scenarij: Steve Martin

kušava nešto da mu saopšti. U potrazi za odgovorima, Tom počinje da razara svoj brak, svoj život i čitavo susedstvo. Ono što otkrije međutim, dokazuje da ništa ne može ostati sakriveno...

Zasnovan na romanu Richarda Mathesona iz 1958. godine, film Odjaci u tami spaja nagrađivanog Kevinu Bacona (Osvetnici, Tanka linija smrti, Futluz, Ubištvo prvog stepena) i Kathryn Erbe (Šta sa Bobom?) u ulozi Tomove supruge. Značajne uloge dodeljene su i Ileani Douglas (Happy, Texas, Rt straha, Poruka u boci), Kevinu Dunnu (Zmijске oči) i drugima. David Koepp je napisao scenario i režirao film, a slavu je stekao kao scenarista na filmovima Park iz doba Jure, Nemoguća misija, Izgubljeni svet: park iz doba Jure 2 i Zmijске oči, između ostalih.

Odjaci u tami predstavljaju Koeppov drugi rediteljski projekat, nakon filma The Trigger Effect iz 1996. godine. ■



Bobi Boufinger, filmski reditelj/producent pred bankrotom sprema se za poslednji pokušaj da dođe do slave i bogatstva. Očajnički želeći da uspe, veliki sanjar okuplja ekipu gubitnika. Uz njihovu pomoć, Boufinger pravi ludacki plan kako bi prevario najveću filmsku zvezdu da postane glavni glumac u njegovom više nego nisko budžetnom filmu.

U ovom filmu kompanije Universal Pictures po prvi put snage udružuju Edi Marfi i Stiv Martin. Dva više nego odlična glumca, poznata po mnogim izvanrednim filmovima, ni ovaj put vas neće razočarati. ■



RUN LOLA RUN

[Trči Lola trči]

Radnja filma Trči Lola Trči je internacionalna uzbuđujuća senzacija o spletu okolnosti dvoje zaljubljenih koji imaju samo minute da izmene tok svojih života.

Vreme ističe Loli (Franka Potente). Ona dobija uznemirujući telefonski poziv od svog dečka Manija (Moritz Bleibtreu), koji je izgubio malo bogatstvo koje pripada njegovom poslodavcu. Ako Lola ne nabavi novac u roku od 20 minuta, Mani će sigurno snositi posledice. Mora da smisli bilo koji način da brzo reši tu situaciju.

Stilistički trijumf nemačkog autora Dinamčan, duhovit, zaslepljujući i sveobuhvatan film. ■

Uloge: Franka Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knaup
Režija: Tom Tykwer
Scenarij: Tom Tykwer
Muzika: Tom Tykwer
Silaz: 1.85 : 1
Trajanje: 81 min
Specijalni sadržaji: Interaktivni meni, pristup svim scenarijima, trailer, Dolby Digital 5.1 na nemačkom, Dolby Surround: nemački i engleski titl: engleski i francuski, video spotovi, extra: komentari režije i ekipe

SOUNDTRACK



Wipeout serijal je od samog početka uveo neverovatno kvalitetnu tehno muziku u igru i pritom izazvao malu revoluciju. Sva imena i njihove pesme bili su toliko dobri da se ova muzika pojavila i kao samostalan muzički disk. Rollcage je pošao istim stopama i obezbedio sebi fantastičnu postavu muzičara tehno orijentacije od pre godinu dana. Sada oba serijala imaju nove nastavke sa isto toliko poznatim tehno imenima pa smo odlučili da se osvrnemo i na samu muziku nezavisno od igre, posebno zbog toga što je možete slušati i u muzičkom CD plejeru (samo krenite od pesme broj 2).

Prateći zaostavštinu predhodnih nastravaka, Wipeout nudi sve sama hit imena u tehno krugovima, od Sashae koji se pojavljuje u originalnim temama za svaku od klasa vozila, preko Underworlda, Orbitala, Propellerheads, The Chemical Brothers do Paul Van Dyka i MKL. Glavna odlika ove muzike je ujedinjenost stila pesama, koje su većinom u klasičnom elektroničkom fazonu sa bržim ritmom i jednostavnom melodičnom temom koja se ponavlja kroz pesmu. Underworld odskaku od ovog obrasca sa pesmom "Kitten", koja spaja karnevalski ritam mahovitih bubnjara i jednostavnu tehno melodiju. Ukupno uzeti Wipeout 3 kao muzička kompilacija spaja 5-6 novih pesama (Sasha) i već proverene hitove tehno teškaša, i to je čini vrhunskom kompilacijom tehno muzike koja će se dopasti ne samo ljubiteljima igre već i svima ostalima. ■



Evropskih prvih 10

Maj April Ima igre

Platforma

- | | | |
|---------|-----------------------------|----|
| 01. -- | Pokémon Trading Card | GB |
| 02. -- | Pokémon Stadium | GB |
| 03. 09. | Tony Hawk's Pro Skater | GB |
| 04. -- | S.W. Episode 1: Jedi Knight | PS |
| 05. -- | WWF Smackdown! | PS |
| 06. 02. | Syphon Filter 2 | PS |
| 07. -- | Tony Hawk's Pro Skater | GB |
| 08. -- | R.E.: Code Veronica | PS |
| 09. -- | Triple Play 2001 | PS |
| 10. -- | MLB 2001 | PS |



Japanskih prvih 10

Maj April Ima igre

Platforma

- | | | |
|---------|--|-----|
| 01. -- | Kyuden no Kizuna Sairin Shou | PS |
| 02. -- | The Legend of Zelda: Mask of Majura | GB |
| 03. 04. | Kirby Star 64 | GB |
| 04. -- | Breath of Fire IV | PS |
| 05. -- | Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Sim. | GB |
| 06. -- | Yugioh Monster Capsule GB | GB |
| 07. -- | Brigandine Grand Edition | PS |
| 08. -- | Marionette Company 2 | PS |
| 09. -- | EverGrace | PS2 |
| 10. 2. | Tekken Tag Tournament | PS2 |



Beosoft prvih 10

Maj April Ima igre

Platforma

- | | | |
|---------|----------------------|----|
| 01. 07. | ISS Pro Evolution | PS |
| 02. 09. | Super Smash Brothers | GB |
| 03. 06. | UEFA Euro 2000 | PS |
| 04. -- | Gekido | PS |
| 05. 03. | Donkey Kong 64 | GB |
| 06. 10. | Need For Speed 5 | PS |
| 07. 06. | Pokemon red | GB |
| 08. 04. | Gran Turismo 2 | PS |
| 09. -- | Fisherman's Bait 2 | PS |
| 10. -- | HUGO 2 | PS |

Igre čiji se izlazak najavljuje za

JUN 2000

Game Boy Color

- | | |
|---------------------------|-------------|
| Poyon's Dungeon Room 2 | Hudson |
| Mr. Driller | Namco |
| Mumin's Adventure | Sunsoft |
| Kanji Boy 2 | J.Wing |
| T-Rex | Eidos |
| Lemmings Revolution | Interactive |
| Croc | THQ |
| Power Rangers: Lightspeed | THQ |
| X-Men: Mutant Academy | Activision |

Nintendo 64

- | | |
|-----------------------------|---------------|
| Japan Pro Golf Tour 64 | Media Factory |
| Wrestlemania | Asmik |
| Mario Artist Polygon Studio | Nintendo |
| Looney Tunes - Taz Express | Infogrames |
| Looney Tunes - Space Rac | Infogrames |
| Indy Racing League 2K | GT Software |
| Star Craft 64 | Nintendo |
| Blues Brothers 2000 | Titus |
| Hercules | Titus |

Dreamcast

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| Gauntlet Legends | Midway |
| Toy Story 2 | Activision |
| Legend of the Blade Masters | Ripcord Games |
| Spec Ops: Omega Squad | Ripcord Games |
| Hidden & Dangerous | Take 2 Interactive |
| Fur Fighters | Acclaim |
| Draconus: Cult of the Wyrms | Crave |
| Wacky Races | Infogrames |
| Midway Arcade Flashback | Midway |
| Rent A Hero No. 1 | Sega |
| Mr. Driller | Namco |

PlayStation

- | | |
|--------------------------------|--------------|
| DarkStone | Interactive |
| Blastar Master II | Sunsoft |
| Countdown Vampire | Bandai |
| Test Driver Cycles | Infogrames |
| Legend of Dragoon | SCEA |
| Iron Soldier 3 | Vatical |
| Covert Ops: Nuclear Dawn | Activision |
| Strider II | Capcom |
| Hogs of War | Infogrames |
| Mortal Kombat Special Forces | Midway |
| Value 1500 Double Eagle | Sunsoft |
| Tale of the Bell | Capcom |
| Four Season Bass Fishing | Visit |
| Alice In Another World | Affect |
| Salary Man The Game | Bandai |
| Colorful Logic | Astron |
| Brand X Brand RPG Maker | Tonkin House |
| Super Pachislot Station 4 | Sunsoft |
| Happy Salvage | Media Works |
| Elder Gate | Konami |
| Tale of Little Kingdom Eltoria | KSS |
| Pocket Digimon World | Bandai |

PlayStation 2

- | | |
|-----------------------------|---------|
| Buchigire Kongou | ArtDink |
| Jikkyou World Soccer 2000 | Konami |
| Street Mahjong Trance 2 | Sunsoft |
| Jikkyou Pow. Pro Baseball 7 | Konami |

top liste

Nemoj samo da se igraš

probaj i da igraš



Prošlo je vreme kada si mogao da se igraš duboko zavaljen u svoju fotelju, pomerajući samo palčeve i očne živce. **DANCE PODIUM** je dodatak za tvoj PlayStation koji će ti omogućiti da igraš i to u bukvalnom smislu te reči. Dovoljno je da se prepustiš muzici, pratiš pokrete igrača na ekranu i pokušaš da ih ponoviš pritiskajući nogama oznake na podijumu. Dok se trudiš da savladaš disco, techno, reage, rave, hip hop i ko zna koji još ritam, primetićeš da tvoji nezgrapni pokreti polako prerastaju u pravi ples, a ti postaješ pravi igrač. I ne samo to. Uz pomoć **DANCE PODIUM**-a možeš igrati i svoje omiljene igre ali na jedan novi, mnogo zanimljiviji način, jer se on ponaša i kao normalan džojstik.

BeSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivičeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Indija:** 064/120 71 51



ZA PRAVU ZABAVU TREBA
MNOGO MANJE PARA
NEGO ŠTO VI MISLITE!



od 260,-

PlayStation

Originalna konzola sa Dual Shock kontrolerom, ugrađenim čipom, garancijom od 6 meseci i uputstvom prevedenim na srpski.

Igre

Ogroman izbor najnovijih i starijih igara snimljenih na originalnim Verbatim diskovima, povoljnije nego ikad.

5,-



170,-

Ferrari volan

Vibrirajući volan sa menjačem identičnim Ferrarijevoj formuli 1, analognim pedalama za gas i kočnicom.

Servis

Naš stručni servis otklonice sve kvarove na vašim konzolama i dodacima, popravice, nameštice, zakrpe i učiniće što je potrebno da sve funkcioniše kao pre.



Mogućnost plaćanja na 2 rate • Najveća ponuda dodataka • Obezbeđen servis • Sve na jednom mestu



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 180 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Center: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivčeva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 064/120 71 51